KAPPA EDIZIONI
CSM Seisaku Iinkai
autore di
MANGA
1
in un anno
corso di fumetto per principianti

CSM Seisaku Iinkai a cura di Tsutomu Oyamada

autore di MANGA in un anno

Impegnati per 12 mesi! Diventerai sicuramente più bravo!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
In questi mesi non stancarti di copiare i disegni dei professionisti											Mostra le tue tavole agli addetti ai lavori
	Dal secondo mese dovrai imparare a osservare le cose e a fare i primi bozzetti										
		Dal terzo mese inizia a fare pratica inchiostrando con il pennino e il pennello									
					Sperimenta le varie tecniche per completare i tuoi disegni						
			Dal quarto mese dedica i tuoi sforzi alla realizzazione di una tavola finita								
Sin dall'inizio dovrai imparare come trasformare le idee che hai in testa in una storia vera e propria											
Devi impegnarti molto per diventare un autore professionista di fumetti!											

Copiare i disegni di altri autori

Se vuoi diventare un bravo disegnatore, dovrai iniziare copiando i disegni di altri autori.
La cosa può sembrare strana, ma molti professionisti affermati hanno imparato a disegnare copiando i lavori di altri.
Anche gli autori di fumetti che hanno oggi un grande successo, prima di trovare un proprio stile copiavano i disegni di altri.
Tutti coloro che hanno appena iniziato a disegnare, quindi, seguano questo consiglio: guardate bene i disegni dei professionisti, imitate tutto, persino le pieghe dei vestiti.
In questo volume sono mostrati i lavori di tanti professionisti e le loro copie da parte di principianti delle scuole medie.
Confrontando i disegni dei professionisti e quelli dei principianti potrai osservare importanti differenze.

Copiare i disegni di altri autori
Personaggi

Per i principianti l'esercizio più efficace è certamente quello di copiare i disegni di altri autori. Osserva attentamente le differenze tra i lavori di alcuni professionisti e quelli dei principianti.

Personaggi realizzati da professionisti

Copiare i lavori di altri professionisti è un buon esercizio?
Be', chi vuole diventare un cantante o lavorare nel mondo dello spettacolo, l'ha probabilmente deciso dopo aver a lungo ammirato qualche professionista che gli piaceva.
Anche nel caso di un fumettista è lo stesso. Quando ci s'imbatte in un'opera che commuove, per esempio, può nascere il desiderio di realizzarne una analoga con le proprie mani.

Non è affatto facile creare un proprio stile di disegno. Puoi essere in grado di inventare una storia originale, ma è difficile portare a termine un vero e proprio fumetto se non si è sicuri del proprio stile di disegno.
Potrà sembrare strano, ma se sei un principiante il consiglio è quello di iniziare copiando i disegni di autori professionisti.

Se i tuoi disegni sono ancora simili a quelli realizzati da qualche professionista, è comunque importante sviluppare i propri personaggi e una storia originale.
E chi non è ancora abituato a utilizzare il pennino dovrà completare le tavole inchiostrandole con questo strumento.

disegni di Megumi Saito e Nozomu Sato

Copiare i disegni di altri autori
Sfondi

Molto spesso le storie realizzate da semplici appassionati iniziano con inquadrature statiche, in cui appaiono solo i personaggi. La ragione? Semplice: di solito i principianti non vogliono disegnare gli sfondi.

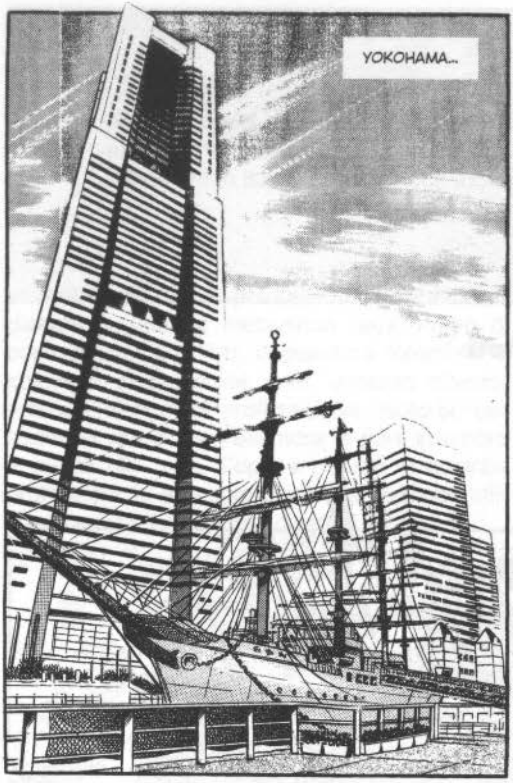
Sfondi realizzati da professionisti

Un professionista impiega anche un giorno intero per ultimare una singola vignetta.

© Hazuki Iwamoto

1

I disegni dei principianti



© Fushio Tanabe

© Fushio Tanabe

È possibile utilizzare come modelli di riferimento anche gli sfondi di altri manga.

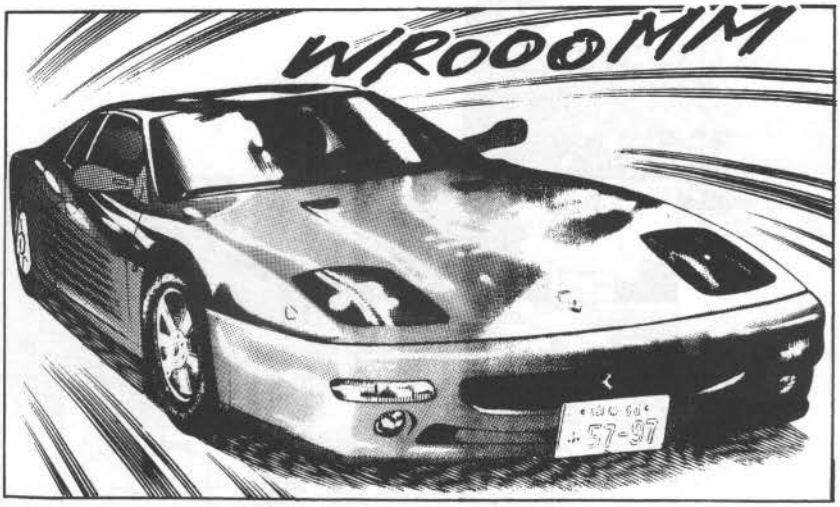
Copiare i disegni di altri autori
Macchinari

Se vuoi realizzare una storia di fantascienza non potrai fare a meno di disegnare macchinari e mezzi di trasporto.

Macchinari realizzati da professionisti

Le macchine più moderne hanno un aspetto più rotondeggiante e devono quindi essere disegnate utilizzando linee curve.

© Fushio Tanabe



© Tombo House

Un professionista può realizzare un disegno realistico anche senza l'utilizzo di retini.

In molti casi non è possibile realizzare buoni disegni guardando macchinari reali. Prima di copiare auto dal vivo, o guardare fotografie e cataloghi di macchine vere, osserva attentamente i disegni di professionisti. Noterai, per esempio, come rappresentare le parti in ombra e quelle alla luce. Copiare i lavori di qualche professionista è ancora una volta un modo efficace per migliorare i tuoi disegni.

Investigatore Cobra, Nihon-bungei-sha © Mamoru Uchiyama

I disegni dei principianti

Il punto di questo capitolo

Copiare i disegni di altri autori

Come primo approccio al mondo del fumetto puoi copiare i disegni di autori professionisti, ma questo non significa che tu debba rifarti alle storie o all'immaginario di un altro autore. Anche se i tuoi disegni sono simili a quelli di altri, la storia che devi raccontare dev'essere assolutamente originale.

Se sei ancora un principiante, sviluppa le tue storie originali senza dare troppa importanza al fatto che non hai ancora raggiunto un tuo preciso stile di disegno. La cosa più importante è abituarsi a disegnare.

Copiare è come il motore inferiore di un razzo spaziale, che ti permette di raggiungere l'atmosfera dopo aver lasciato la Terra. A un certo punto devi sganciarlo, cioè smettere di copiare. È molto più semplice di quanto non sembri, perché anche se continui a copiare i disegni degli altri, esercitandoti a disegnare tutti i giorni con costanza, i tuoi disegni diventeranno sempre più personali senza che tu te ne accorga.

Un esempio? Alcuni assistenti di autori professionisti disegnano copiando lo stile dei loro maestri. A volte i maestri si limitano a firmare solo i volti dei personaggi, lasciando agli assistenti il compito di completare il resto del corpo. Questo significa che per quanto un assistente possa essere bravo, è davvero difficile arrivare a copiare perfettamente i volti realizzati dai propri maestri.

Per disegnare un viso è fondamentale fare attenzione a tanti piccoli particolari, dall'angolo alla forma, dalle caratteristiche peculiari alle espressioni, e ad altro ancora. Ci sono così tanti tipi di facce! Molte si assomigliano, ma non esistono due facce completamente uguali, e quindi bastano differenze davvero minime a trasformare un volto.

In altre parole, è sul volto di un personaggio che si vede la mano di chi l'ha realizzato.

Nel prossimo capitolo parleremo proprio di come disegnare una faccia.

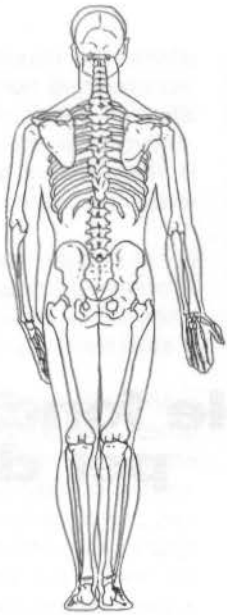
Regole fondamentali per disegnare

Se tu dovessi disegnare in questo preciso istante una cassetta postale, saresti in grado di definirla nei suoi più piccoli particolari?
Ciò che conosci è diverso da quello che puoi disegnare. È assolutamente sbagliato pensare di poter disegnare qualsiasi cosa tu conosca.
Per esempio, se tu dovessi disegnare i vestiti che indossi adesso, dovresti osservare davanti a uno specchio come sono il collo, i bottoni, le tasche, le pieghe, la trama, la forma, e così via...
Chi sa disegnare bene è capace di osservare i dettagli delle cose. Inoltre non guarda le cose a caso, ma immaginando come sintetizzarle nel disegno.
Dal momento che è impossibile memorizzare tutto, è necessario raccogliere libri, fotografie, bozzetti, e tutto ciò che potrebbe un giorno tornare utile.
Se inizierai a disegnare ogni cosa con attenzione, utilizzando le informazioni che hai raccolto, imparerai anche a osservare meglio le cose. In soli sei mesi farai grandi progressi nel disegno.

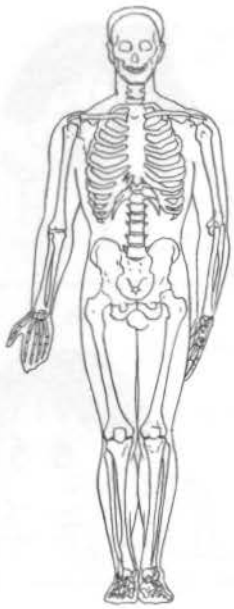
Corpo umano
Figura intera

Forse non ti capiterà mai di dover disegnare uno scheletro, ma è bene conoscere la struttura ossea del corpo umano per evitare di disegnare un personaggio tutto storto.

Le ossa umane



da dietro

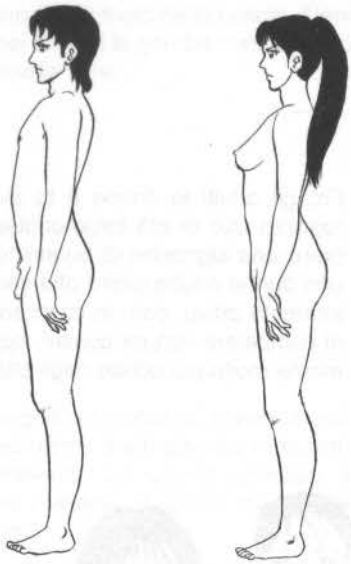


di fronte

profilo

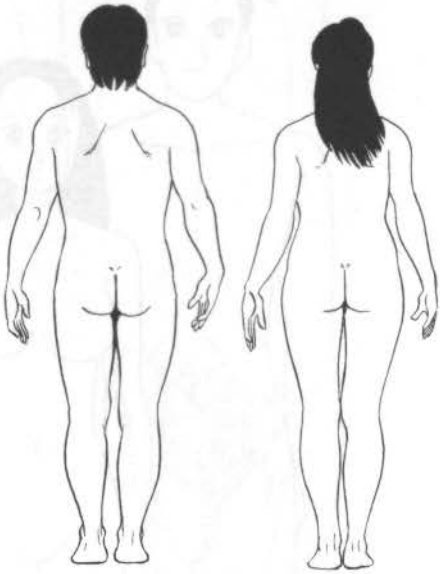
Un uomo ha circa duecento ossa. Quando si muove, si muovono di conseguenza tutte le giunture che collegano tra loro le ossa, anche perché evidentemente le ossa non cambiano mai la loro forma. Assimilando la corretta posizione delle giunture di braccia, spalle, ginocchia, ecc..., sarà più facile disegnare correttamente i personaggi in movimento.
Per quanto riguarda personaggi molto caricaturali, invece, è possibile alterarne la struttura anatomica a proprio piacimento.

Uomo e donna



profilo

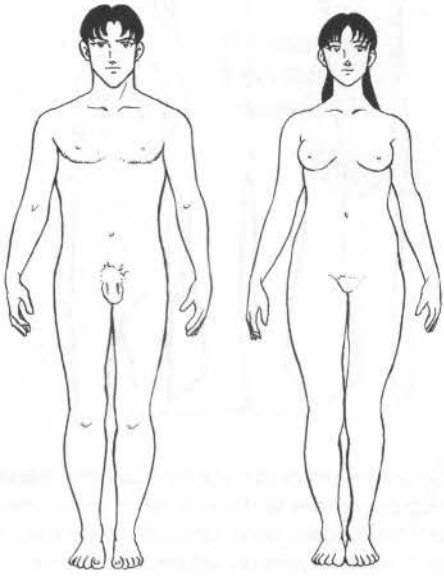
Le spalle di un uomo sono diverse da quelle di una donna. Quelle delle donne hanno una curva più morbida.



da dietro

La vita di una donna è più sottile e marcata, ed è collegata alle ginocchia da una linea morbida.

Il collo di un uomo è più muscoloso e meno affusolato di quello di una donna.



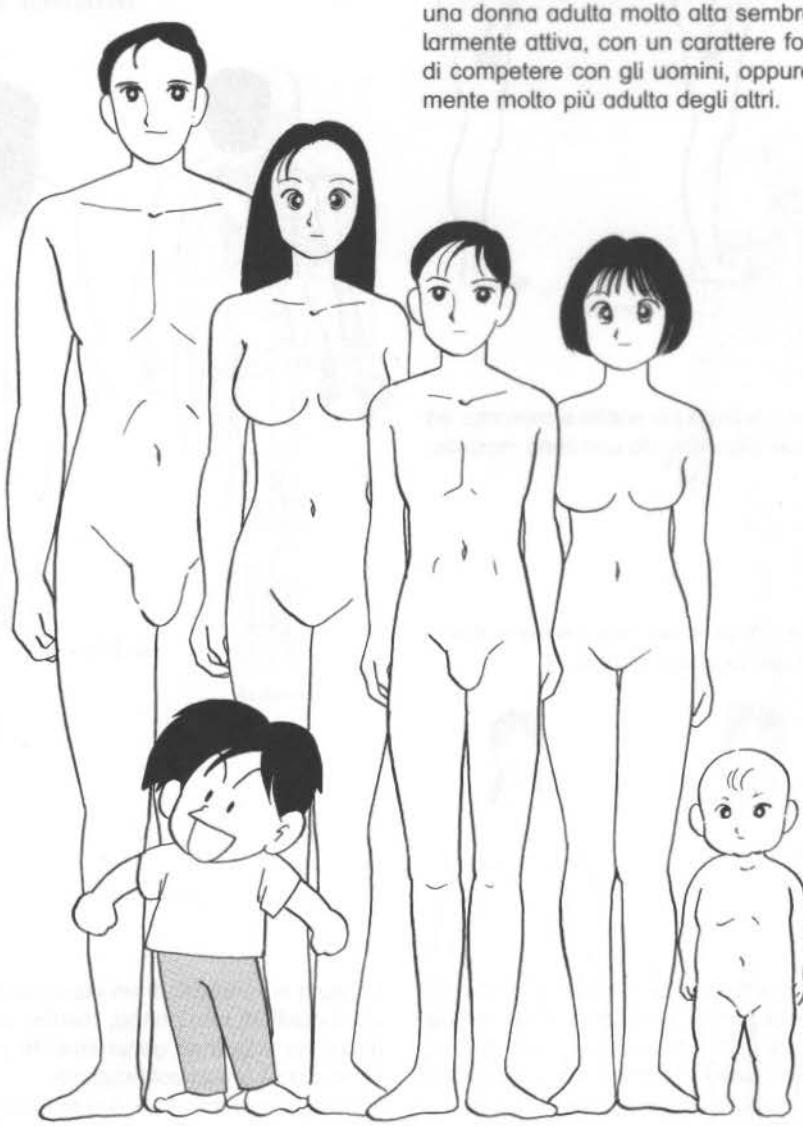
di fronte

Le ossa e i muscoli di un uomo sono più robusti di quelli di una donna, mentre il corpo femminile ha una linea generalmente morbida per via dei suoi grassi sottocutanei.
Il seno di una donna è diverso dal petto di un uomo. A questo proposito, se non si sta realizzando una storia per adulti, non è necessario rappresentarlo in modo troppo vistoso.
Nei fumetti stranieri il seno delle donne è spesso molto sviluppato, ma in Giappone i lettori della fascia più vasta preferiscono un seno piccolo.

Proporzione del corpo

Per un fisico ideale si dice che la proporzione tra testa e corpo sia di 1 a 7, ma in realtà persone del genere non si vedono mai in giro. Nei fumetti non esiste una vera proporzione ideale: l'importante è che un corpo sia equilibrato. Inoltre è fondamentale pensare alla proporzione fra i diversi personaggi. Ecco le regole base per disegnare i corpi nei manga.

Fra gli adulti la donna è la più piccola. Una ragazza alta di età tardo-adolescenziale sembrerà una signorina di buona famiglia, mentre una donna adulta molto alta sembrerà particolarmente attiva, con un carattere forte, capace di competere con gli uomini, oppure semplicemente molto più adulta degli altri.

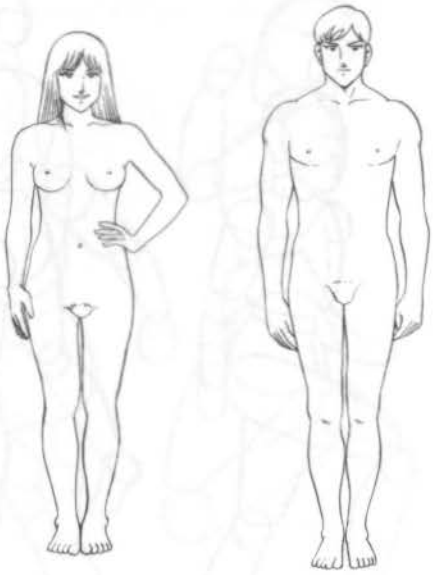


Per quanto riguarda i ragazzi adolescenti, non occorre ricorrere a differenze notevoli, ma la linea che collega il collo alle spalle è più morbida rispetto a quella degli adulti, così come quella delle braccia e delle gambe.

La differenza di statura tra due o più personaggi può esprimere la diversa età o posizione sociale. Per rendere bene l'idea di un vecchio, a volte può essere persino efficace disegnarlo basso come un bambino.

La proporzione del corpo maschile e di quello femminile

Le mani arrivano fino a metà della coscia. Tieni presente che nei fumetti le gambe sono spesso più lunghe di quelle vere.

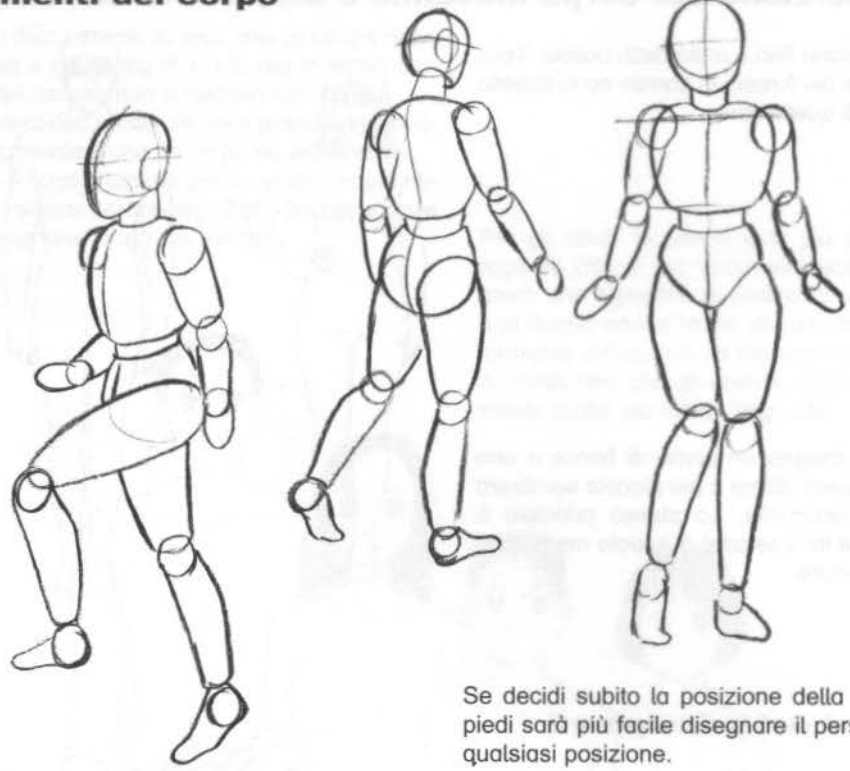


Quando si disegna un uomo di fianco a una donna, se quest'ultima è più piccola sembrerà anche più femminile. Lo stesso principio è valido anche tra coetanei di scuola media e di scuola superiore.

I disegni dei principianti

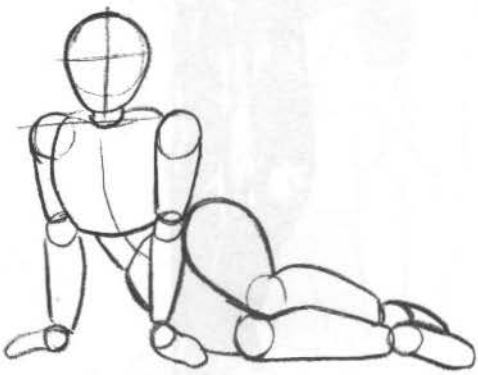
Se il corpo è equilibrato, non c'è nessun problema a rappresentare personaggi dalla costituzione anatomica assai poco realistica.

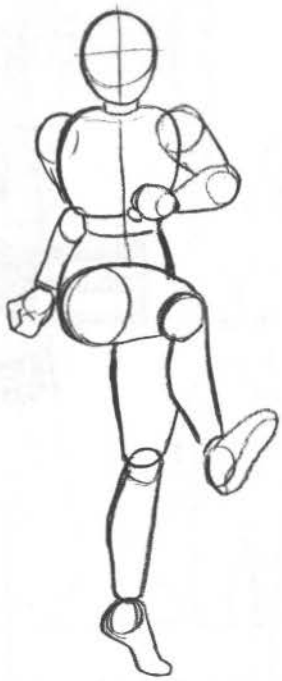
Movimenti del corpo



Se decidi subito la posizione della testa e dei piedi sarà più facile disegnare il personaggio in qualsiasi posizione.

Se disegni prima la testa e poi il resto del personaggio, non potrai ottenere una giusta proporzione del corpo.
Così facendo potrebbe succedere che i piedi di un personaggio escano dallo spazio in cui si era pensato di rappresentarlo.

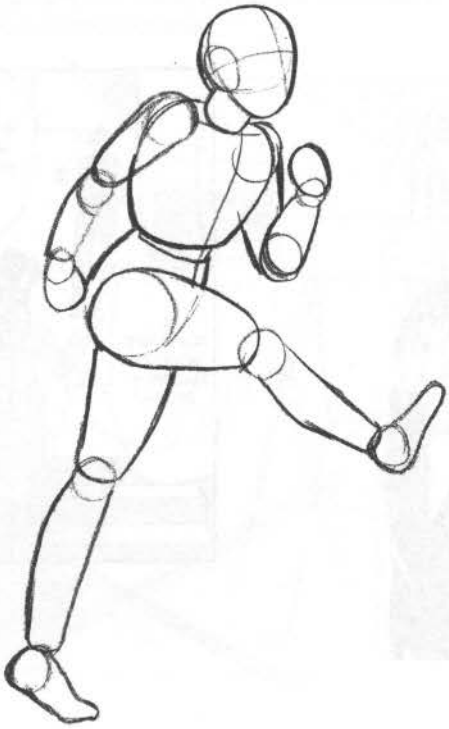




Fa' molta attenzione a come disegni la testa e il collo, si tratta di due elementi che hanno bisogno di particolare cura.

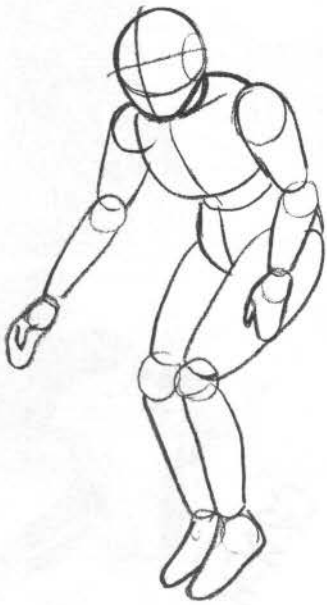
Anche se gli occhi saranno nascosti dai capelli, devi comunque stabilire la loro posizione precisa.

Prima realizza un semplice bozzetto per definire il movimento del personaggio, e poi disegna la carne (o i vestiti). Così facendo eviterai di disegnare movimenti innaturali.



Prima decidi che tipo di movimento intendi rappresentare, poi indica la posizione della testa, quindi procedi con le linee che ti indicano il movimento.

Se prima di disegnare un corpo intero fai attenzione alla posizione della vita e delle gambe, puoi evitare di realizzare un movimento strano.



Come vestire un corpo nudo
Esempi realizzati da un professionista

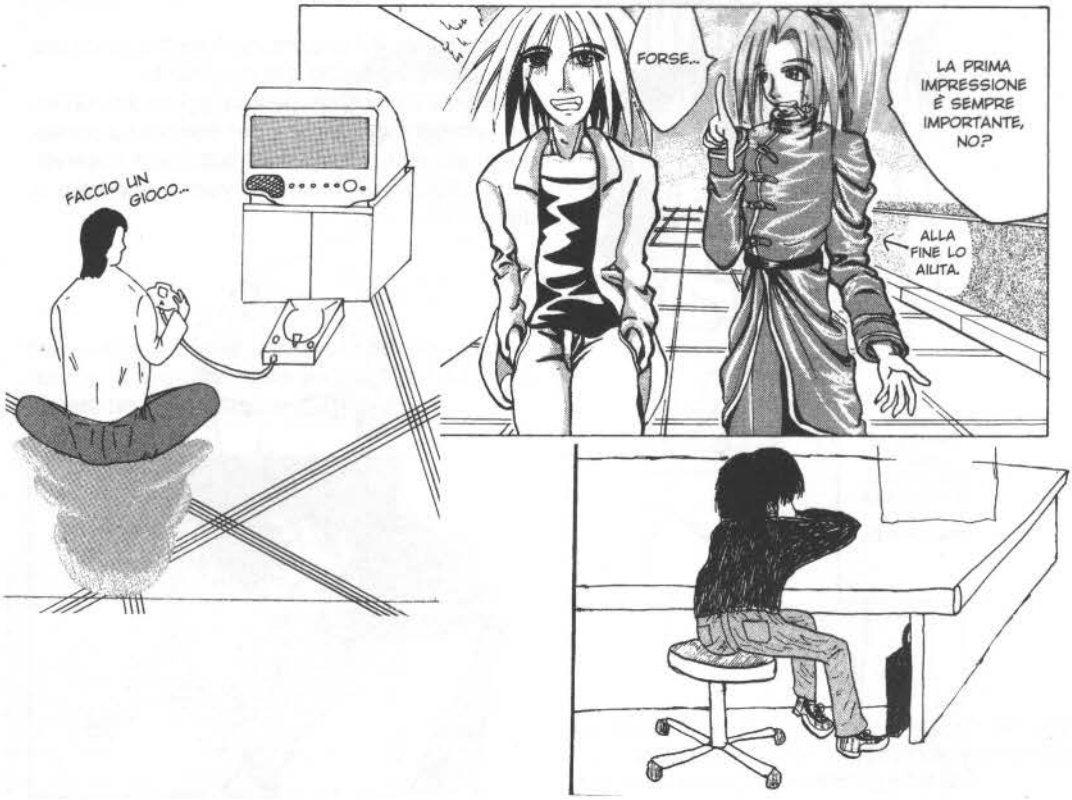
Per disegnare i personaggi in movimenti così naturali non occorre essere un professionista: anche tu potrai realizzarli dopo aver imparato i passi precedenti.

Esempi di un principiante

All'inizio è difficile disegnare personaggi in movimento. Per riuscirci dovrai allenarti con impegno, disegnando più volte i personaggi nelle varie posizioni.

Aggiungi i particolari solo dopo aver disegnato la testa, il seno, la vita, le braccia e le gambe.

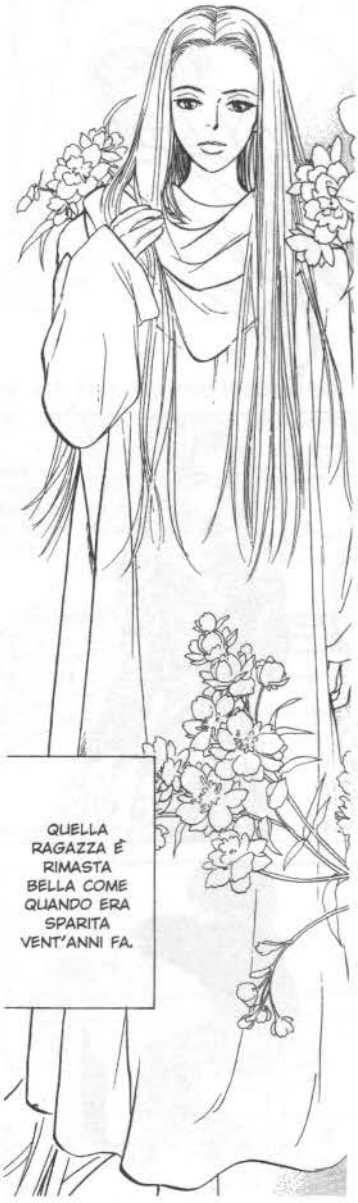
Ai dettagli come la faccia e le dita penserai solo alla fine, disegnandoli con cura. Se ti occupi con grande cura solo della faccia, disegnando il resto del corpo in fretta, non potrai mai ottenere un movimento naturale.



Corpo umano
Viso

Se i volti dei tuoi personaggi non sono affascinanti, i lettori non seguiranno mai la tua storia... e questo anche se tu disegnassi i corpi alla perfezione.

Personaggi realizzati da professionisti

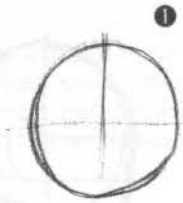


Chinmoku di Nemuki (Asahi Sonorama)

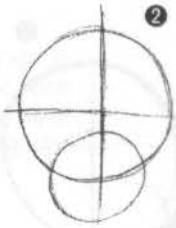
Diversamente dal cinema, nei fumetti puoi creare qualsiasi tipo di faccia o di movimento.
Studiare il fascino dei personaggi di altri fumetti è uno dei modi migliori per dare vita a personaggi attraenti. Ma prima di tutto devi osservare la struttura di base del viso e imparare a disegnarla.

Disegnare un primo piano frontale

Il viso è composto da un teschio e dall'osso della mandibola.

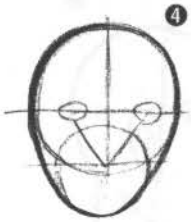


Disegna un cerchio come teschio.



Sulla parte inferiore del teschio applica la mandibola.

Così potrai ritrovare la forma del viso di un personaggio.



Gli occhi e il naso formano un triangolo quasi equilatero.

Le orecchie sono sempre in corrispondenza di occhi e naso.

Non esiste un modo universale per disegnare il naso e la posizione della bocca. Ogni autore di fumetti ha il proprio stile.

disegno di un appassionato

La struttura base della testa è uguale per l'uomo e per la donna. Per caratterizzarne il sesso puoi lavorare sui capelli e sugli occhi.

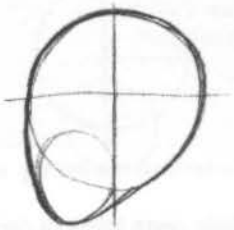
Disegnare un primo piano di profilo

Per disegnare un volto di profilo devi procedere nello stesso modo.

❶

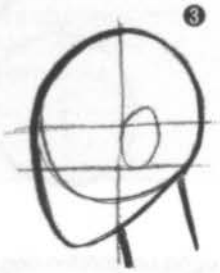
Disegna il teschio di base.

❷



Aggiungi la mandibola e definisci la forma del viso.

❸

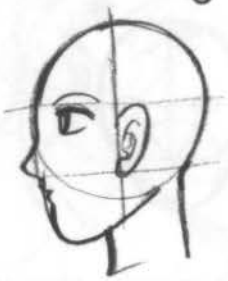


Dovrai fare molta attenzione alla posizione delle orecchie e del collo.

❹

Variando la forma e la posizione degli occhi e del naso potrai disegnare la faccia di qualsiasi tipo di personaggio.

❺



Attenzione alla forma degli occhi visti di profilo: nei fumetti è piuttosto allungata.

2

disegni di appassionati

Ogni autore ha un differente modo di disegnare gli occhi, il naso e la bocca. Lo stile di un autore è particolarmente accentuato nei profili piuttosto che nei disegni frontali, perché nei profili le forme di occhi, naso e bocca sono più evidenti.

Disegnare da varie angolazioni

Utilizza le tecniche che hai imparato.

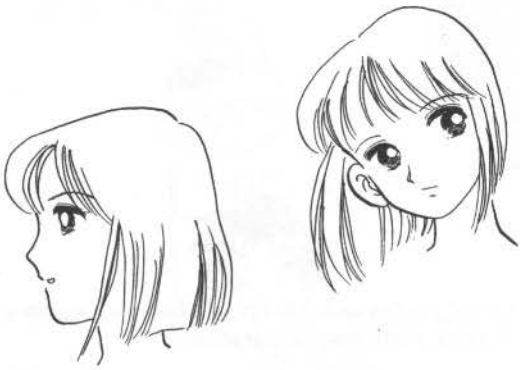
Disegna gli occhi, il naso e la bocca lungo la linea centrale della faccia. Disegnando una seconda linea per definire la posizione delle orecchie, capirai chiaramente anche quella degli occhi.

sguardo in basso

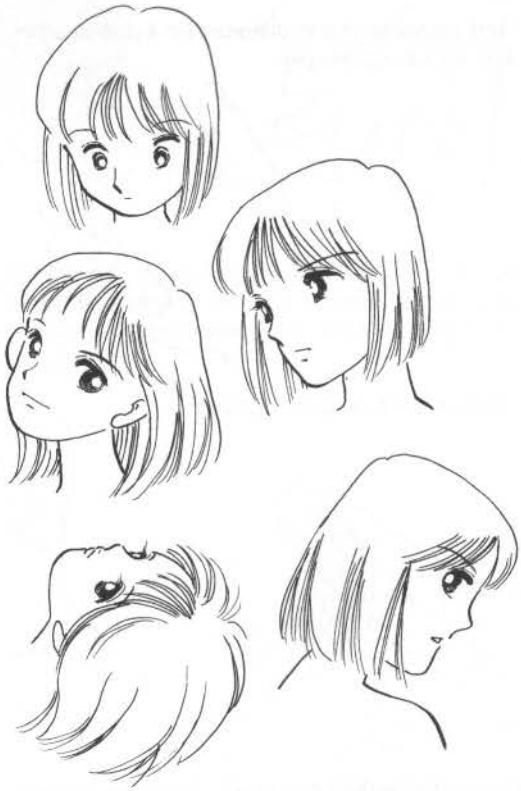
sguardo in alto

Attenzione alla forma degli occhi.

Il collo è fondamentalmente sempre diritto.



Non dimenticare che la base del collo si trova sulle spalle.



Quando disegni una faccia da varie angolazioni, ogni parte del viso cambia la sua forma. Per questo è importante capire non solo come eseguire un disegno frontale, ma anche un volto di tre quarti inclinato.

Corpo umano
Mani e gambe

Facendo attenzione all'equilibrio, cerca di disegnare le mani in diverse posizioni.

Vari tipi di mani

Fa' attenzione a quali ossa sporgono quando stringi il pugno.

Tieni presente che la distanza fra il pollice e l'indice è piuttosto ampia.

Fra le dita c'è un po' di spazio.

Il tratto finale del braccio e la punta del mignolo si trovano su una linea quasi retta.

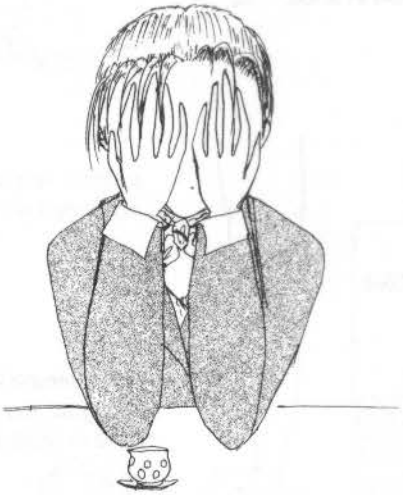
La faccia ha varie espressioni, ma anche le mani hanno un ruolo importante per esprimere situazioni ed emozioni. Spesso ci si dimentica di curarle, ma a volte può essere importante disegnarle in primo piano.
Osserva bene la tua mano sinistra in uno specchio che terrai appoggiato sulla scrivania.

La lunghezza delle dita non è sempre uguale e dipende dalle singole persone.

La base del pollice è molto curva, sia quando la mano è chiusa sia quando è aperta.

Le ossa della mano

Per ogni autore le parti del corpo più difficili da rappresentare sono generalmente le mani e le gambe.
Nel caso di fumetti realistici è possibile rifarsi all'anatomia umana, ma nel caso di fumetti più grafici, ossia più sintetici, né realistici né particolarmente caricaturali, il discorso è più complesso. Non dovrebbero risultare troppo realistiche, ma nemmeno troppo semplici.

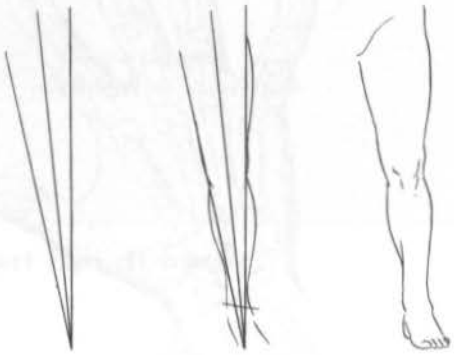


disegni di appassionati

Per quanto riguarda le unghie, alcuni autori le disegnano altri no. Si tratta di una scelta di stile che non implica necessariamente un errore nei tuoi disegni.

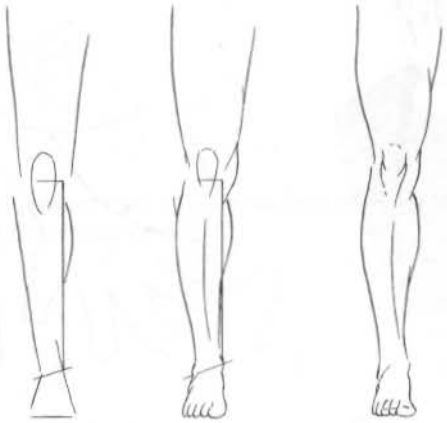
Se apri le mani e le avvicini alla faccia, noterai che sono grandi al punto di coprirla quasi completamente. Se però in un fumetto le disegni di queste dimensioni, risulteranno troppo grandi. Anche in questo caso dovrai stare attento alle proporzioni.

Come disegnare le gambe



Scomposizione di una gamba in linee.

Nei fumetti non si disegnano di solito gambe troppo realistiche. Molti autori disegnano gambe immaginarie, o quelle che considerano ideali.



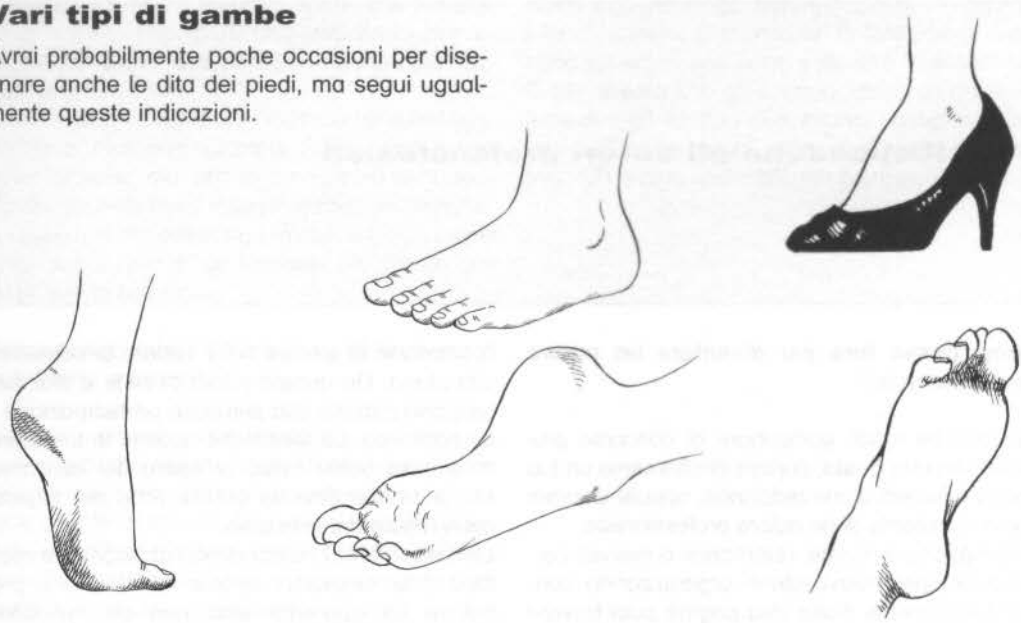
Esempio di una gamba disegnata cominciando da una giuntura.

Non è strano in un manga trovare polpacci molto allungati, ma è sempre importante rispettare la linea di costruzione.

disegni di appassionati

Vari tipi di gambe

Avrai probabilmente poche occasioni per disegnare anche le dita dei piedi, ma segui ugualmente queste indicazioni.



Le dita del piede sono piuttosto lunghe. L'alluce ha due giunture, mentre le altre dita ne hanno tre.

disegni di appassionati

Rispondono gli autori professionisti

Come posso fare per diventare un autore professionista?

Ci sono tre modi: partecipare al concorso promosso da una rivista, portare direttamente un tuo lavoro a fumetti a una redazione, oppure lavorare come assistente di un autore professionista.
In Giappone le riviste settimanali o mensili cercano sempre nuovi talenti organizzando concorsi di fumetto. Sulle loro pagine puoi trovare tutte le regole di partecipazione: il numero totale di pagine, la misura delle tavole, la data di consegna, ecc...

Quale regola dev'essere assolutamente rispettata?

Nessun problema se la misura delle tavole è leggermente diversa da quella richiesta (di qualche millimetro al massimo, però), ma il numero totale delle pagine e la data di consegna devono essere assolutamente rispettati.

Se partecipo a un concorso, non posso debuttare professionalmente fino a quando la mia storia non sarà scelta come la migliore?

Le case editrici assegnano diversi premi, e se anche la tua storia non fosse proprio la migliore non devi rassegnarti. I redattori si ricordano piuttosto bene i partecipanti di buon livello dei precedenti concorsi. Se anche ti classificassi sempre secondo, continuando a partecipare potresti essere contattato da un redattore che decide di credere in te, se non altro perché ha capito che sei capace di creare storie con continuità.
Se partecipi solo una o due volte all'anno nessuno si ricorderà di te...

Portare direttamente una mia storia a fumetti a una casa editrice è più efficace che partecipare a un concorso?

Se porti un tuo lavoro direttamente a una casa editrice puoi ricevere consigli particolari e avrai l'occasione di tornare a far vedere le correzioni alla storia. Da questo punto di vista è più vantaggioso rispetto alla semplice partecipazione a un concorso. La redazione accetta la tua storia modificata come fosse un'opera del concorso. Ma le tavole devono essere fatte nel rispetto delle regole del concorso.
Le case editrici che accettano di incontrare aspiranti autori segnalano sulle loro riviste come prenotare un appuntamento con un redattore. Prima di arrivare in una casa editrice è fondamentale fissare un appuntamento.

A cosa devo fare attenzione quando presento una mia opera direttamente a una casa editrice?

Devi essere puntuale, e non hai bisogno di portare nessun regalino.
Se ottieni una reazione positiva – se ti si chiede per esempio di tornare dopo aver eseguito alcune correzioni al tuo lavoro – fissa subito il prossimo appuntamento e lavora sodo fino a quel giorno. Se dovessi tornare a mostrare le correzioni dopo un anno o anche solo sei mesi, nessun redattore si ricorderebbe più di te.

Come si diventa assistenti? Può essere una buona strada per il professionismo?

A volte le redazioni pubblicano specifici annunci sulle loro riviste, oppure propongono la cosa direttamente agli aspiranti autori che incontrano. Ma si è sempre chiamati a fare da assistenti a fumettisti che ne hanno bisogno, per cui non è detto che si riesca a lavorare per un autore che si ama.
Se un redattore ti chiede di fare da assistente a un autore professionista è perché pensa che tu sia capace di disegnare piuttosto bene. Lavorando come assistente avrai così occasione di imparare particolari tecniche, e potrai mostrare i tuoi nuovi lavori al redattore del tuo maestro.
Dovrai allenarti molto e lavorare su più tavole rispetto al normale, perché oltre al tuo compito

di assistente dovrai lavorare anche alle tue storie a fumetti. Ricordarti che lavorando per un autore professionista avrai poco tempo per realizzare le tue opere.
Ci sono alcuni assistenti che lavorano quasi ogni giorno e che percepiscono quindi una busta paga mensile, ma altri lavorano solo saltuariamente, quando i loro maestri ne hanno bisogno. In quest'ultimo caso non avrai un guadagno fisso, ma ti rimarrà certamente più tempo per realizzare le tue storie.

Come posso avere l'occasione di lavorare a una storia a puntate?

Se i lavori con cui hai partecipato a un concorso o quelli che hai mostrato direttamente a un redattore sono apprezzati ti arriveranno subito varie offerte di lavoro. All'inizio ti faranno lavorare ad alcune storie brevi autoconclusive, così da giudicare se sei capace di produrre continuativamente opere di buon livello, sia dal punto di vista dei contenuti sia dal punto di vista della tua resistenza fisica. Superando questo primo esame, ti daranno l'occasione di lavorare a una storia a puntate.

Quanto è pagata una tavola?

Dipende dalle case editrici e dalla tua esperienza. Non è detto che un fumettista popolare guadagni molto. Ogni casa editrice ha un suo tariffario, ma una tavola di un esordiente è pagata circa 5.000 yen.

Che vita conduce un autore di fumetti?

Alcuni hanno una vita regolare, si svegliano cioè di mattina presto e vanno a letto non troppo tardi la sera. Ma altri fanno una vita notturna, svegliandosi verso mezzogiorno e lavorando tutta la notte fino all'alba. Dipende ovviamente dalla vita privata di ogni autore: se è sposato e ha figli, per esempio, difficilmente potrà condurre una vita notturna.
Oltre a disegnare, ogni autore deve trovare il tempo per incontrare i suoi redattori, per guardare film e per raccogliere informazioni, frequentando spesso librerie e biblioteche. Nella migliore delle ipotesi riesce a conquistarsi un solo giorno libero, quando consegna il lavoro finito al suo redattore.

Come nascono le idee per una storia?

Dipende dai singoli autori. I professionisti non leggono solo fumetti, ma guardano film e leggono molti libri. Nella fase di progettazione di una storia leggono molto, hanno davvero una grande sete di sapere. E attraverso le loro opere riversano sui lettori una parte delle loro conoscenze. È per questo che gli sceneggiatori, gli autori di fumetti e gli scrittori di narrativa possono scaricare dalle tasse ogni spesa sostenuta per film, libri, CD e altro materiale del genere.

Disegnare i vestiti

Ti è mai capitato di realizzare storie a fumetti ambientate in epoche diverse dalla nostra? In questo paragrafo puoi trovare qualche esempio di vestiti usati nell'antico Giappone.

abiti dell'epoca Heian

In una storia ambientata in un'epoca lontana sono naturalmente presenti abitudini quotidiane, stili di vita e modi di pensare diversi dai nostri, e sono proprio questi particolari a rendere interessante il fumetto in questione. Dovrai documentarti a fondo sui vestiti, sugli oggetti quotidiani e sulle abitudini in genere prima di realizzare la tua storia. Ricorda, le informazioni che riuscirai a trovare dell'epoca che intendi rappresentare saranno il punto forte della storia.

Le dame di corte indossavano il *dodici hitoe*, portavano cioè alcuni kimono uno sopra l'altro, anche se non significa che ne indossassero veramente dodici! I capelli lunghi erano sinonimo di bellezza e femminilità. Tuttavia nel tardo periodo di quest'epoca le dame indossavano raramente il *dodici hitoe*, preferendo il *kosode* (un kimono che andrebbe indossato sotto gli altri kimono) come un kimono esterno, e in quegli stessi anni divenne sempre più ricercato e prezioso il cosiddetto *obi*, fascia larga e lunga da utilizzare come cintura del kimono.

L'epoca Heian durò circa quattrocento anni, dal 794 (quando Kyoto divenne capitale) fino al 1192 (quando fu costituito il governo dei samurai a Kamakura). Esisteva una cultura legata al lusso e alla raffinatezza dei nobili, ma alla fine del periodo l'attenzione si spostò su samurai come Yoshitsune Miyamoto e Kiyomori Taira. Furono scritti molti libri importanti come *Genji Monogatari* (un romanzo d'amore fondamentale per la letteratura giapponese) e *Konjaku Monogatari* (un'importante raccolta di saggi sulla vita di quel periodo).

Samurai dell'epoca Kamakura e Muromachi

Prima dell'epoca Sengoku (iniziata nel 1467) non esisteva ancora un fucile in tutto il Giappone. I samurai indossavano un'armatura fatta di pelle di mucca e ricoperta di tessuto.

In quel tempo la gente era molto attenta all'aspetto, per cui i costumi erano sempre molto curati e lavorati.

Una bambina dell'epoca Muromachi

Heike Mogatari, Heibonsha © Tsutomu Oyamada

Le bambine di buona famiglia indossavano il *kosode* e l'*uchikake* (un tipo di kimono che si indossa sopra le altre vesti).

L'epoca Edo

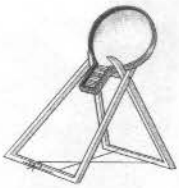
Ieyasu Tokugawa vinse la battaglia di Sekigahara (1600) e costruì un governo a Edo (l'attuale Tokyo) durato circa 260 anni, ossia fino a quando il quindicesimo shogun, Nobuyoshi, restituì il potere all'imperatore. La cultura civile visse il suo momento di massimo splendore, e furono scritte molte opere famose come *Ugetsu Monogatari*, *Nansoo Satomi Hakkenden*, o *Tookaidoo Yotsuyakaidan*. Questo periodo di splendore letterario fu agevolato dal diffondersi delle opere a stampa. Alla fine dell'epoca si sviluppò un movimento di ricerca per un nuovo ordine nazionale. Tra i massimi rappresentanti di questo movimento ricordiamo Ryoma Sakamoto, che fondò il Kaientai (la prima truppa di marina giapponese).

samurai

cittadino

bambino

mamma e figlio



specchio con il supporto

donne dell'epoca Edo

Molte storie a fumetti sono ambientate nelle differenti epoche storiche della Cina: nell'antica Cina, nella Hong Kong ritornata alla Cina, o nella Cina di un prossimo futuro. Ci sono anche storie basate sulle arti marziali come il kung fu. Dal momento che la realtà quotidiana giapponese è sempre più vicina a quella dell'Occidente, per realizzare una storia più orientale può essere a volte efficace utilizzare la Cina come scenario.

Europa

Una ragazza con un costume rinascimentale. Andavano di moda i cappotti di velluto, sopra la gonna, ampie scollature quadrate, collane di perle e altri preziosi gioielli.

Un ragazzo in abiti rinascimentali. Gli uomini dell'epoca indossavano calzamaglie fino alla vita, e baschi di feltro spesso decorati con gioielli e piume.

È così che si vestivano i nobili francesi, italiani e tedeschi. In generale, i vestiti si differenziano a seconda del clima, del paese e dell'epoca, ma dal momento che in Europa erano assai frequenti gli scambi culturali tra nobili di diversi paesi, una stessa moda si diffondeva su più territori. Alla metà del XVI secolo, per esempio, i vestiti spagnoli erano di gran moda, mentre nel XVII secolo ebbero molto successo quelli della corte francese e quelli dei puritani inglesi e olandesi. Si dava spesso più importanza al lato estetico che alla funzionalità di un abito.
Esistono molti libri su questi argomenti. Se c'è un personaggio storico che t'interessa, prova a documentarti più approfonditamente su di lui, magari potrai scoprire episodi della sua vita grazie ai quali ideare storie interessanti.

Un abito da sera dell'inizio del XX secolo. Venivano utilizzati molti pizzi. La vita sottile era sinonimo di bellezza, per questo le donne indossavano dei busti molto rigidi che stringevano la vita rendendola affusolata. Questi busti erano così stretti da costringere chi li portava ad assumere posizioni per nulla naturali.

Dall'epoca Meiji ai giorni nostri

Il kimono si indossa ancora oggi, anche se tradizionalmente in precise occasioni come la festa per l'ingresso nell'età adulta, la cerimonia di laurea o il capodanno. La forma base del kimono è un quadrato.
È possibile che tu non abbia mai indossato un kimono, quindi se dovrai disegnarne uno è fondamentale che ti documenti attraverso libri e fotografie.

Un kimono per maschi, indossato in ricorrenze come il capodanno. Il collo del kimono è diverso da quello di un vestito occidentale, dal momento che la parte sinistra si mette sopra a quella destra.

Una studentessa dell'epoca Meiji. Andava di moda la *hakama* (lunga sottana indossata nelle cerimonie) di colore viola o bordeaux, anche se questa veste era principalmente usata dai maschi. Una femmina in *hakama* non era vista di buon occhio, ma oggi questa lunga sottana è diventata uno dei vestiti formali per la cerimonia di laurea anche per le ragazze.

Un tempo lo *yukata* si indossava solo dopo aver fatto il bagno e si chiamava *yukatabira*. Nei manga si vede rappresentato più spesso rispetto agli altri tipi di kimono.

Disegnare i mezzi di trasporto

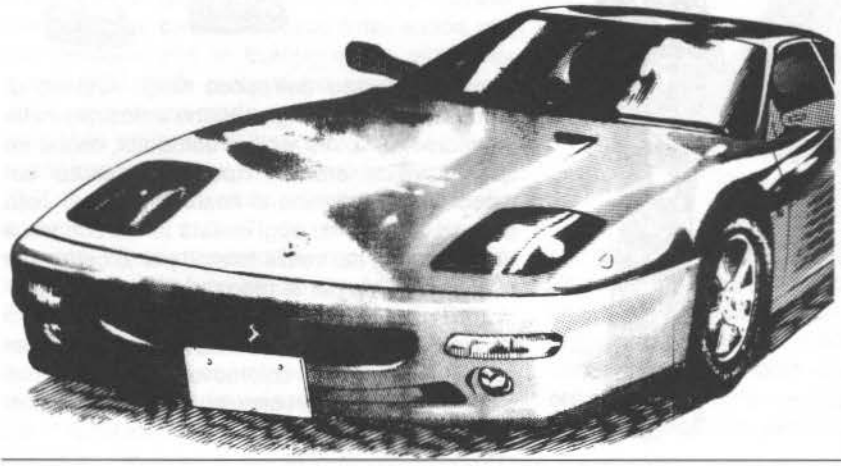
In un fumetto non potrai certo rappresentare solo le cose che riesci a disegnare più facilmente...

Disegnare un'automobile

© Noboru Sakaoka

2

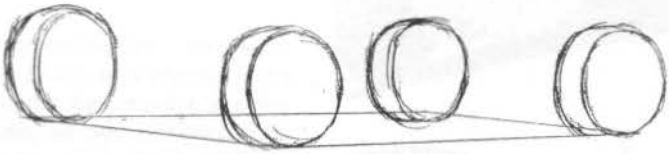
La casa, la scuola e il parco sono spesso le ambientazioni più utilizzate da chi inizia a disegnare fumetti.
Costruendo le proprie storie in base ai luoghi e agli oggetti più semplici da rappresentare, molti aspiranti fumettisti evitano spesso tutto ciò che non è facile da disegnare.
Solo imparando a disegnare qualsiasi cosa potrai realizzare qualsiasi tipo di storia.
In questo paragrafo vedremo come disegnare un'automobile e una moto, due tra i veicoli più difficili da disegnare per qualsiasi principiante.



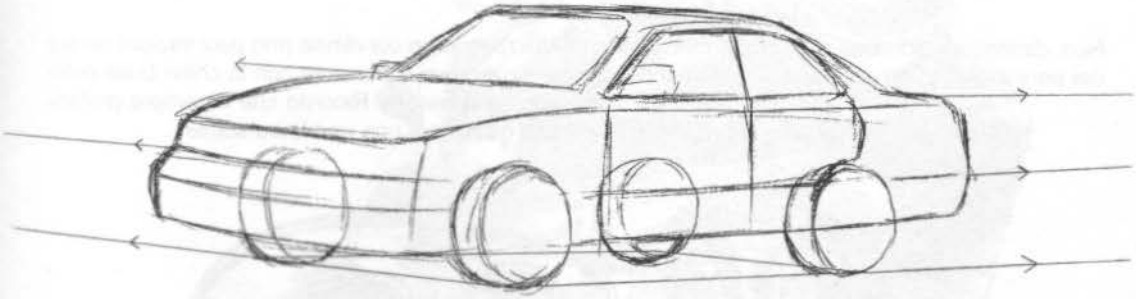
© Tonbo House

Disegnare un'automobile è complicato perché non presenta nessuna linea retta e richiede per questo una certa abilità nel tracciare linee curve.

Prima di tutto dovrai decidere la posizione delle ruote.

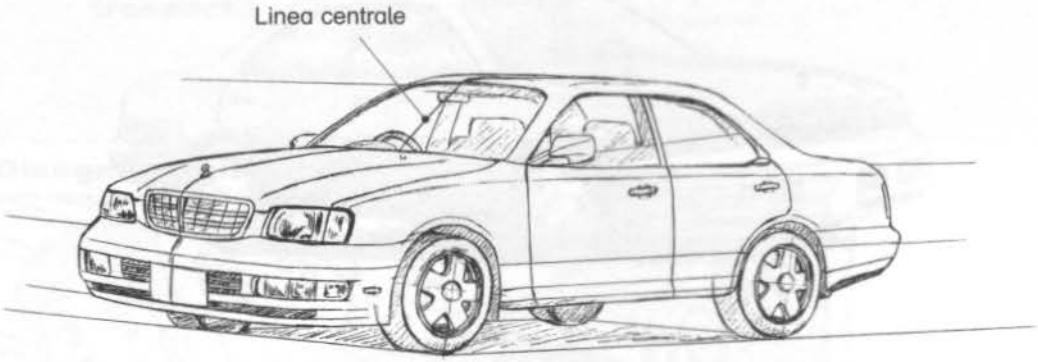


Quindi abbozzare la forma dell'automobile.



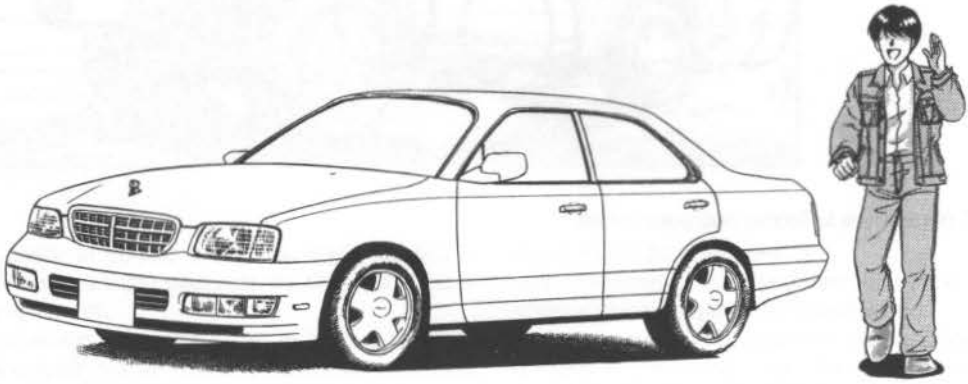
Attenzione all'inclinazione dei finestrini, quella del parabrezza è di circa 4 o 5 gradi.

Ogni automobile è di forma simmetrica, non dimenticare quindi di tracciare una linea centrale per iniziare a disegnarla.



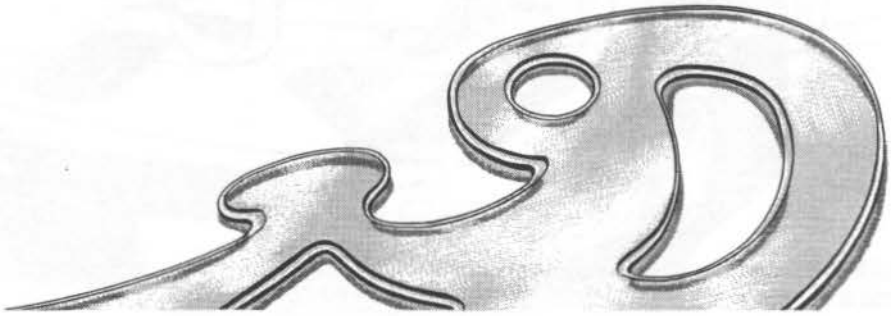
Se non hai mai disegnato un'automobile ti consiglio di non inserirla subito in un tuo fumetto. Dovrai fare prima moltissimi disegni a matita e quindi inchiostrarli.

Prima di iniziare a disegnare un'automobile dovrai studiarla a fondo, magari servendoti di un modellino. In questo modo potrai osservarla da varie angolazioni.



Non dimenticare di fare attenzione alla statura dei personaggi in proporzione all'automobile.

Utilizzando un curvilinee (ma puoi iniziare anche senza) prova a tracciare con la china linee dello stesso spessore. Ricorda che è sempre preferibile disegnare con una linea sottile.



Disegnare una moto

Per disegnare una moto ci vuole più concentrazione e più tempo. Si tratta di un mezzo di trasporto piuttosto difficile da visualizzare, con molti volumi diversi e molti dettagli anche piccoli da rappresentare. I lettori ci mettono un solo istante a vederla, ma un bravo autore potrebbe impiegare anche più di un giorno per disegnarla.

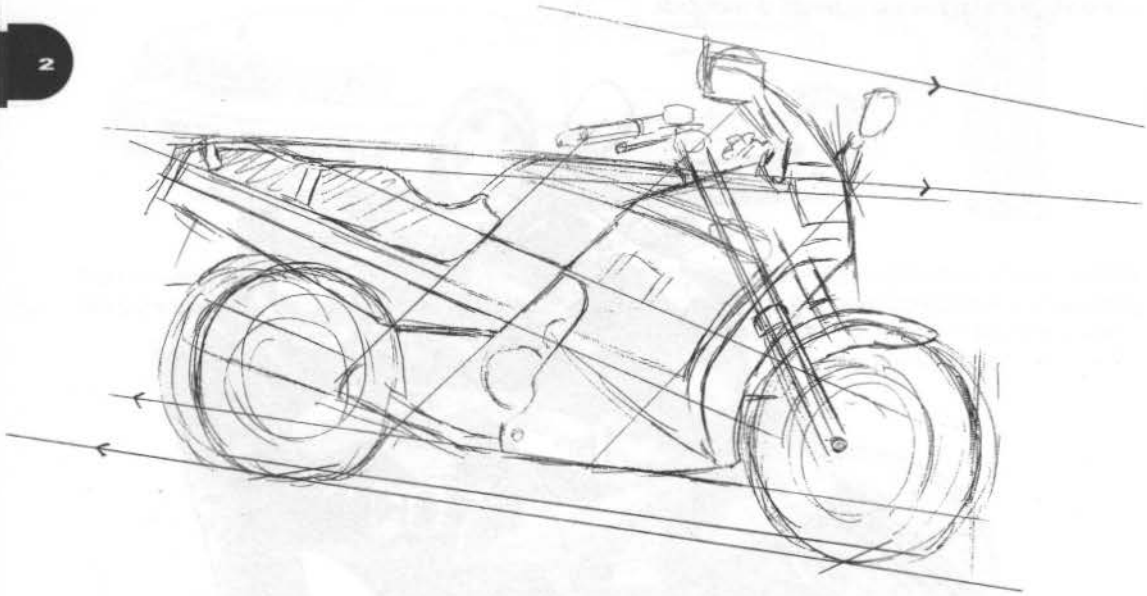
In un disegno che rappresenta una moto sono importanti anche i movimenti e la posizione dei personaggi. Considerando che potresti non essere un centauro provetto, se devi disegnare una moto in corsa, soprattutto se si tratta di una moto potente che richiede una guida particolare, ti conviene sfogliare una rivista illustrata di motocicli.

Osservate l'abilità nell'utilizzo di nero e retini.

disegno ultimato

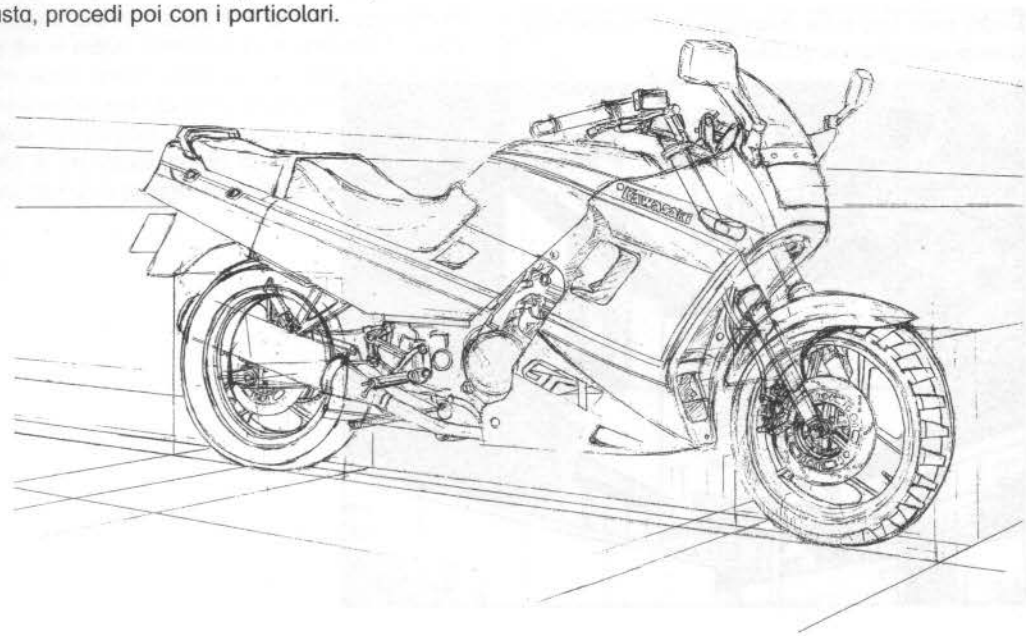
Come nel caso dell'automobile, prima di tutto dovrai decidere la posizione delle ruote, quindi la posizione dei piedi del pilota, e infine la lunghezza della moto.

Basandoti sulla grandezza delle ruote, abbozza poi le altre parti della moto.



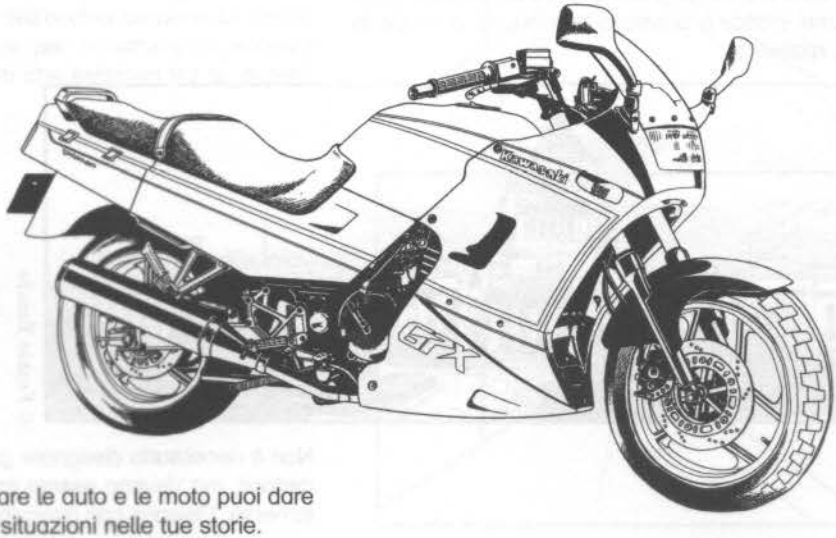
Le linee che compongono la moto non sono parallele. Disegna la carrozzeria usando un po' di prospettiva.

Quando la carena è disegnata nella posizione giusta, procedi poi con i particolari.



Molti pezzi della moto sono piccoli, per cui puoi eliminare alcuni particolari inserendo un po' di nero.

Si può disegnare una macchina guardando un modellino, ma quello di una moto è piuttosto costoso. I fumettisti che disegnano abitualmente le moto creano modellini di plastica e li utilizzano per disegnare.



Se impari a disegnare le auto e le moto puoi dare vita a molte nuove situazioni nelle tue storie.

Disegnare un edificio

Dopo aver imparato a disegnare i personaggi, dovrai esercitarti sugli sfondi.

2

Edifici realizzati dai professionisti

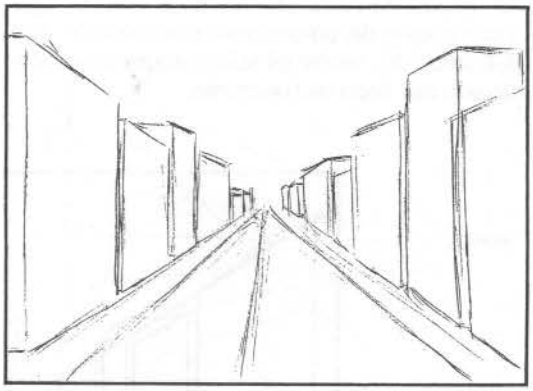
Gli sfondi sono in grado di dare un certo fascino a una storia, o possono contribuire a renderla più realistica.

© Fushio Tanabe

Non è necessario disegnare gli sfondi nei minimi dettagli, ma devono essere rappresentati correttamente. Disegna con attenzione ogni vignetta.

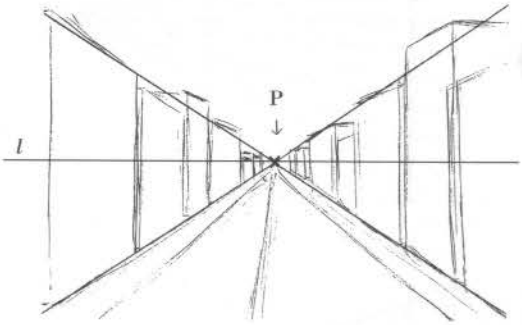
La prospettiva

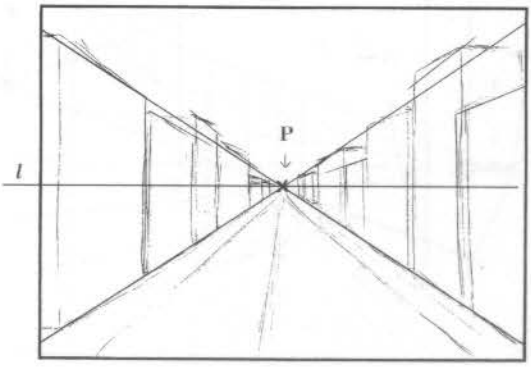
Immagina di dover disegnare una strada posta fra due file di edifici. Osserva attentamente l'illustrazione qui a fianco, noterai che unendo con una linea immaginaria la base e la cima dei palazzi queste convergono in un unico punto. Questo punto è chiamato punto di fuga; le linee che vanno al punto di fuga sono dette linee di fuga.



Prospettiva con un punto di fuga

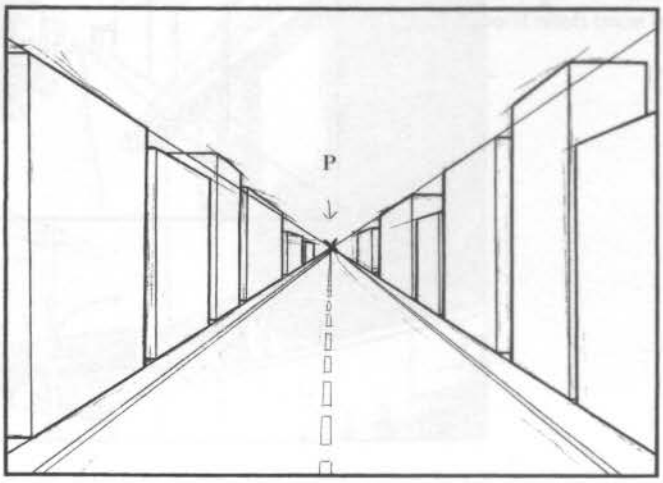
Traccia con un righello le linee immaginarie di cui si parlava sopra, sarà più facile vedere come effettivamente queste si ricongiungano in un unico punto che porremo su una retta orizzontale che chiameremo linea dell'orizzonte (l). Il punto di fuga (P) ti sarà utile per disegnare tutti gli elementi di questa panoramica, non cancellarlo finché non avrai finito il disegno. Ricorda che la percezione dell'occhio deforma la realtà, la prospettiva serve per ricostruire in maniera verosimile i rapporti che esistono fra gli oggetti in natura.

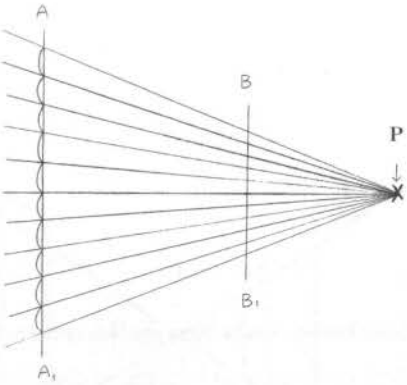




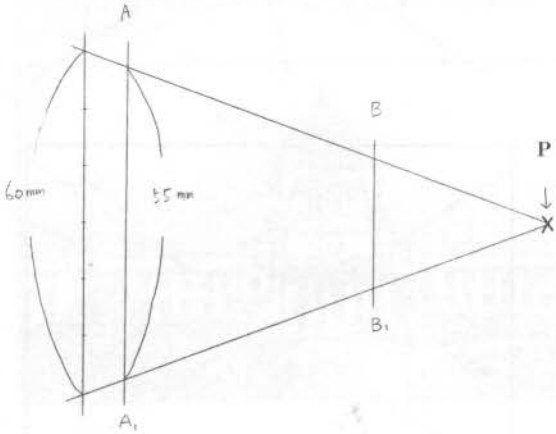
Aggiusta l'inclinazione della parte alta degli edifici utilizzando come riferimento le linee di fuga. Il lato interno dei palazzi sarà parallelo alla linea dell'orizzonte mentre gli spigoli saranno perpendicolari alla linea dell'orizzonte.

Per ora limitati a disegnare solo le linee fondamentali alla prospettiva per evitare confusione quando andrai a inchiostrare, ma ricorda che anche le finestre dei palazzi, i mattoni e gli altri elementi sono soggetti alla prospettiva!





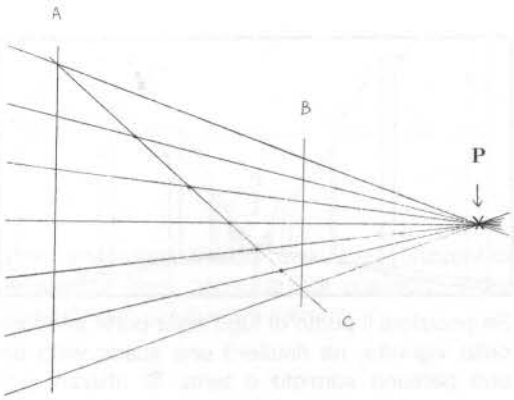
Per disegnare correttamente le finestre occorre tracciare una linea verticale sul percorso delle linee di fuga. Tracceremo questa retta al di fuori della vignetta allontanandola dal punto di fuga e la definiremo segmento A-A_1. Dividi il segmento A-A_1 in tanti tanti punti quante sono le finestre che devi disegnare: da ogni punto fa' partire delle linee che porterai al punto di fuga, e in questo modo otterrai le tracce che ti permetteranno di stabilire qual è l'inclinazione giusta delle linee che disegnano la base delle finestre.



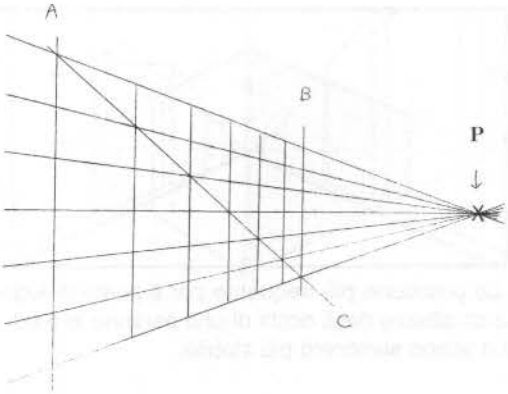
Se la vignetta è molto piccola puoi incontrare dei problemi nel tracciare i punti che ti serviranno per suddividere la linea A-A_1. In questo caso puoi prolungare le linee P-A e P-A_1 fino a ottenere la proiezione di A-A_1 in un segmento più ampio, quindi più facile da suddividere.
Nell'esempio a fianco puoi vedere come è possibile dilatare uno spazio di 55 mm proiettandolo in uno di 60 mm senza alcuna perdita di proporzioni.

Come dividere le linee verticali

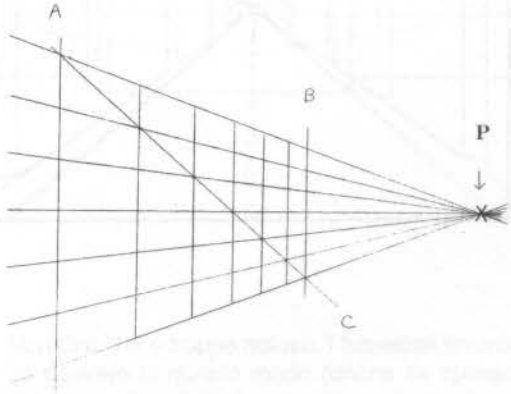
Traccia le linee verticali che delimitano le finestre. Traccia la linea A-C, come indicato nel disegno a destra.



Dai punti in cui la linea C incrocia le linee precedentemente tracciate puoi tirare le linee verticali. In questo modo potrai disegnare finestre con una giusta prospettiva.

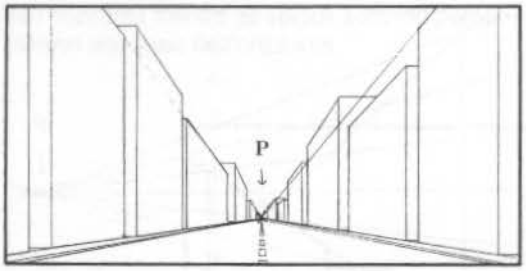


Nello stesso modo potrai disegnare con una giusta prospettiva anche le piastrelle di un pavimento.

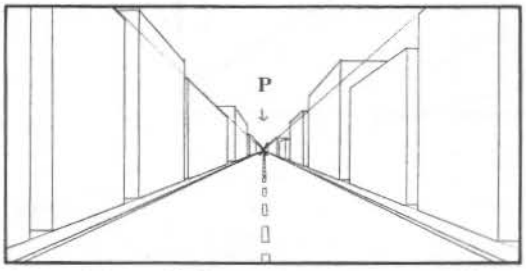


Punto di fuga e punto di vista

Ora definiamo una cosa importante, ossia dove posizionare un punto di fuga.



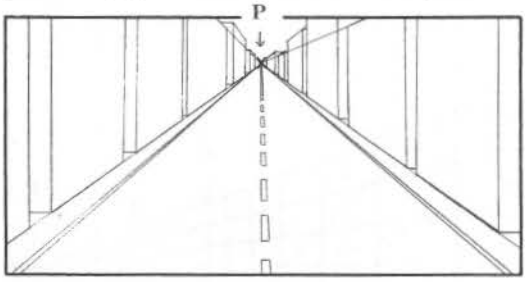
Se posizioni il punto di fuga nella parte inferiore della vignetta, ne risulterà una scena vista da una persona sdraiata a terra. Si utilizza, per esempio, in una scena in cui si vede il cielo.

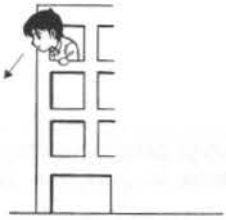


La posizione più frequente per il punto di fuga è all'altezza degli occhi di una persona in piedi. La scena sembrerà più stabile.

2

Se lo posizioni nella parte superiore della vignetta, ne risulterà una scena vista da un piano alto, quindi il cielo non si vedrà quasi.





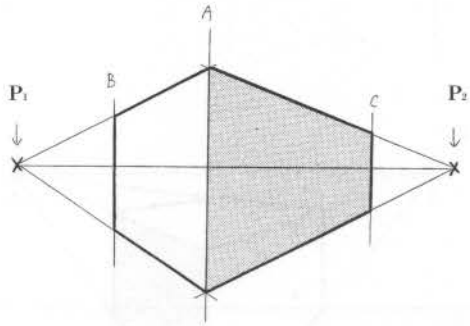
A seconda della posizione del punto di fuga gli sfondi cambiano. Evita di utilizzare sempre sfondi visti da un punto di vista all'altezza degli occhi umani. Cambiando l'altezza del punto di vista potrai offrire molteplici visuali ai lettori.

Prospettiva con due punti di fuga

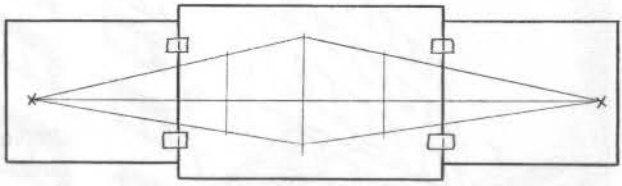
Prova a disegnare un semplice sfondo utilizzando due punti di fuga.

Per cominciare traccia una linea orizzontale all'altezza degli occhi, quindi posiziona i due punti di fuga sui due lati estremi.

La linea A decide l'angolo della scatola. Nell'esempio a fianco, la linea verticale A è più vicina alla linea B che alla linea C. Avrai così definito la forma della scatola.

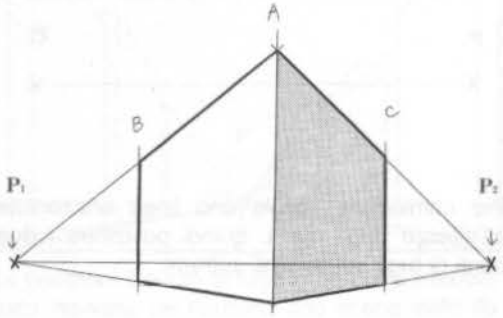


Se vuoi realizzare una prospettiva meno acuta, lavora su una superficie più larga e procedi nello stesso modo.

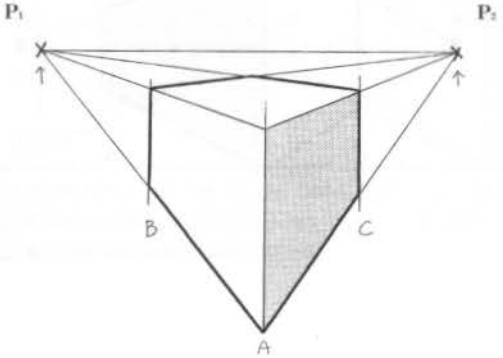


Non dire che è troppo noioso. I fumettisti lavorano davvero in questo modo (anche se spesso delegano gli assistenti a queste costruzioni).

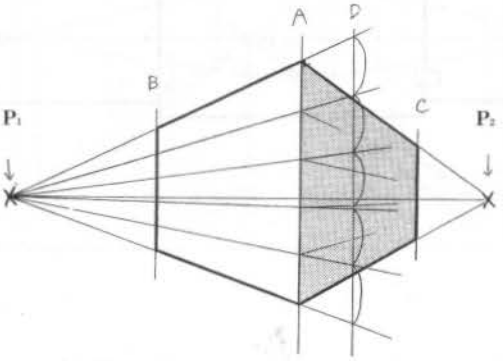
Punto di fuga



Se posizioni i punti di fuga nella parte inferiore del foglio, l'oggetto risulterà visto dal basso.



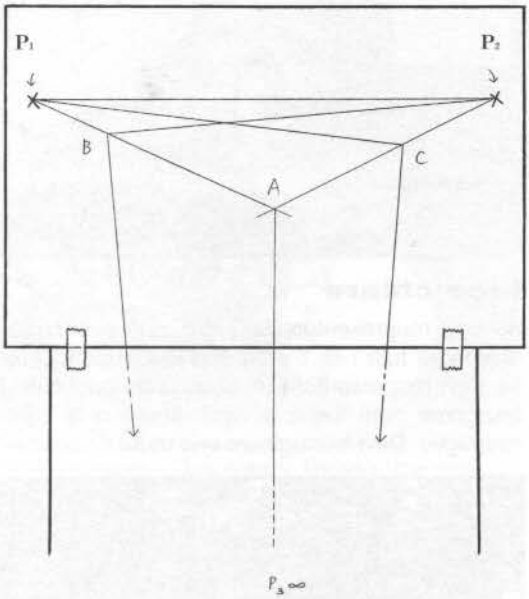
Nell'esempio a fianco i punti di fuga sono posizionati nella parte superiore del foglio. In questo modo il punto di vista risulta alto, e di conseguenza si vede anche la parte superiore dell'oggetto.



Se vuoi dividere parallelamente l'oggetto, ma la linea A non ha una lunghezza comoda da dividere, crea una linea D che potrai dividere più facilmente.
Le linee fra A e C partiranno naturalmente dai punti di contatto tra le linee parallele e la linea A.

Prospettiva con tre punti di fuga

Puoi utilizzare questo metodo per edifici con particolari caratteristiche di fuga, come per esempio una terrazza vista di scorcio o edifici come quello rappresentato nella figura in basso.



Il punto A indica l'angolo dell'edificio.
Un altro punto di fuga si trova all'incrocio delle linee che partono da A, B e C, quindi al di fuori del foglio utilizzato (P_3). Per trovarlo attacca un secondo foglio al primo, come mostrato nel paragrafo dedicato alla *prospettiva con due punti di fuga*.
La prospettiva con tre punti di fuga è un po' più complicata da realizzare di quella a uno o due punti di fuga, perciò allenati molto con la prospettiva a uno e due punti di fuga, e quando ti sentirai sicuro potrai sperimentare punti di vista più complessi.

esempio realizzato da un professionista

Disegnare la natura

Per disegnare elementi della natura servono le idee chiare e una grande attenzione per i dettagli.

Idee chiare

Se devi rappresentare un prato, non puoi certo disegnare tutti i fili d'erba che lo compongono. Se devi rappresentare un bosco non puoi certo disegnare ogni foglia di ogni albero o di ogni cespuglio. Devi immaginare una massa riconducibile a un prato o a un bosco. Avere le idee chiare significa sapere come sintetizzare al massimo ciò che si intende rappresentare.
Puoi anche utilizzare i retini.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Attenzione ai dettagli

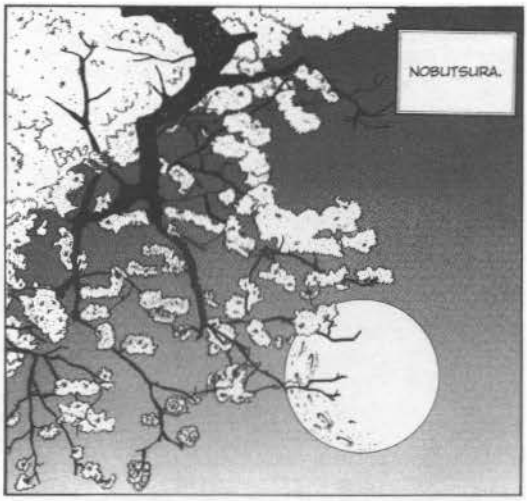
2

Le pietre nel corso superiore di un fiume sono diverse da quelle del suo corso inferiore. Nel corso superiore ci sono rocce scoscese, mentre in quello inferiore le pietre sono tutte più piccole e rotonde. Anche le piante sono diverse a seconda delle zone; per esempio, la forma di una foglia di una pianta di una zona calda è diversa da quella di una zona fredda. Le latifoglie sono tipiche delle zone calde, mentre le conifere di quelle fredde. Per accorgersi di queste differenze servono una notevole capacità di osservazione e una ricca conoscenza.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Per ambientare una scena nei pressi del corso superiore di un fiume è indispensabile disegnare un bosco e delle rocce.

Con le idee chiare e una grande attenzione per i dettagli, disegna la natura.
Impariamo dai lavori dei professionisti.



Heikemonogatari, Heibonsha © Tsutomu Oyamada

In questa scena la presenza di un ciliegio e della luna evocano una suggestione originale.

Se non t'impegni nell'inserire degli sfondi, la tua storia sarà composta solo di personaggi.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Una debole corrente. Con un semplice disegno l'autore ci dà il senso del tempo e ci introduce a una precisa situazione, senza utilizzare nessun testo.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Per le cose che non hanno una forma precisa, come le nuvole o il mare, ti consiglio di prendere l'abitudine di raccogliere e archiviare fotografie e illustrazioni. Anche se sono scenari naturali che hai spesso sotto gli occhi, a volte l'immaginazione e il ricordo non bastano per disegnarle.

Una montagna erosa dalla pioggia e dall'acqua marina è tipica di una zona calcarea come se ne trovano spesso in Cina e in Vietnam.

2

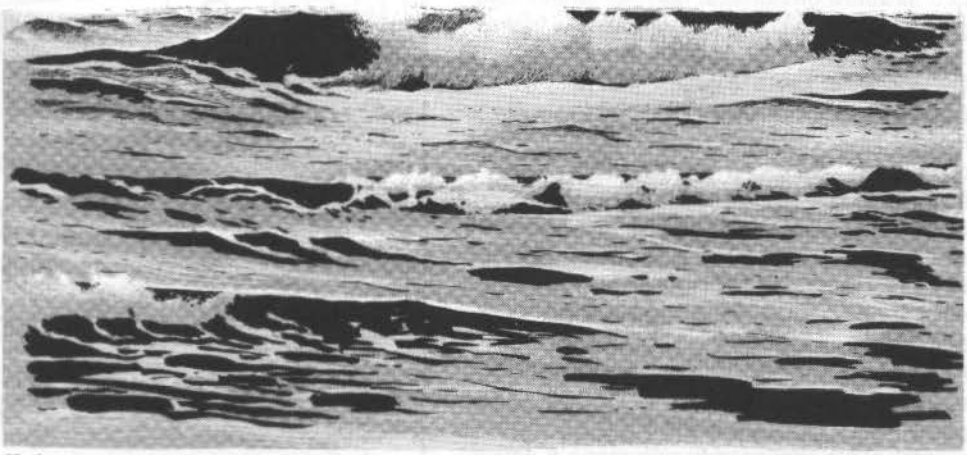
Ryuukyuu-oocho, Nihon-bungheisha © Shuji Kimura

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

La quantità d'acqua dipende dal numero di linee cinetiche che rappresentano la pioggia. Confronta questi due disegni.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

In una scena vista dall'alto è importante servirsi anche delle linee cinetiche.



Heike monogatari, Heibonsha © Tsutomu Oyamada

L'altezza delle onde dipende dai luoghi. Anche il vento modifica lo spettro d'acqua della superficie del mare. A volte il mare può sembrare addirittura uno specchio.

Il punto di questo capitolo

Ogni autore di fumetti ha un diverso stile di disegno, quindi i disegni che trovi in questo libro sono solo alcuni possibili esempi. Per quanto riguarda i personaggi, le loro facce, la loro struttura anatomica, non hai affatto bisogno di seguire gli esempi proposti in questo capitolo.

2

Quando ci si limita a leggere fumetti non si pone attenzione a molte cose, ma quando si inizia a disegnare un manga ci si rende conto di dover fare attenzione a moltissime cose. È importante che tu te ne accorga presto.

In realtà ci sono molti fumettisti che iniziano a studiare il disegno solo dopo aver cominciato a lavorare, quando si accorgono della necessità dello studio nella professione di autore.

Non hai bisogno di studiare il disegno prima di iniziare a disegnare fumetti, ma dovrai farlo quando sarai chiamato a realizzare le tue prime opere. Accorgersi delle proprie carenze mentre si sta realizzando una storia è davvero importante.

Nella seconda parte di questo capitolo sono stati evidenziati argomenti un po' complessi.

Studia i dati raccolti e disegna facendo molta attenzione ai dettagli, solo allora potrai realizzare storie utilizzando soggetti diversi. La conoscenza acquisita ti sarà utile per le tue opere future.

Se riesci a disegnare anche le cose più complesse, potrai costruire tutte le storie che vorrai.

Capacità di osservazione di un professionista

Gli strumenti

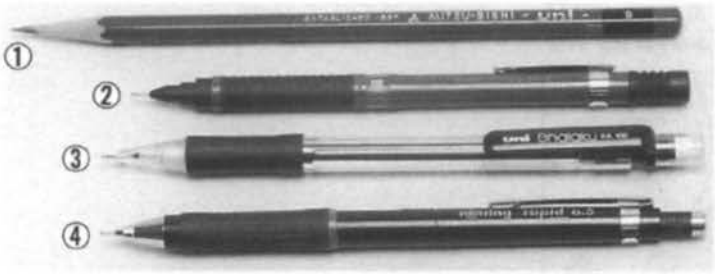
Non hai certo bisogno di procurarti tutti gli strumenti che presentiamo in questo capitolo, e comunque in commercio ne esistono molti di più. È fondamentale possedere un pennino o un pennello e l'inchiostro di china, ma per costruire bene la gabbia è necessaria una riga, e per correggere gli errori serve un bianchetto. Quando vorrai realizzare tavole più complesse servendoti di tecniche particolari potrai aggiungere strumenti al tuo set, ma poco alla volta, e solo quando avrai già in testa una precisa idea su come utilizzarli.

Gli strumenti per disegnare fumetti si trovano oggi nei più forniti colorifici e nei negozi di cartoleria. Molti di questi nascono per il disegno architettonico o per la pittura. Scegliendoli per realizzare le proprie opere, i primi autori di fumetti hanno imposto a questi strumenti un nuovo utilizzo.

50 strumenti per un autore di fumetto

Ecco gli strumenti sufficienti a realizzare un'opera di fumetti.

Per i tuoi schizzi

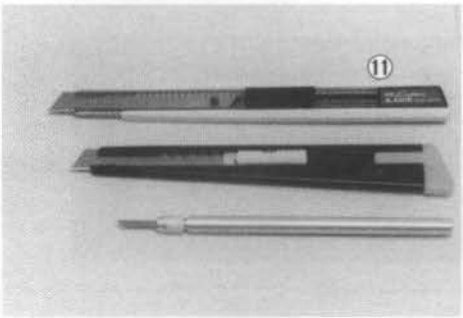


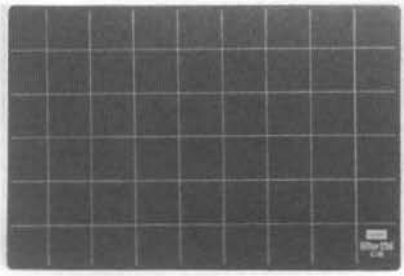
(1) Matita normale
(2-4) Micromine di vari tipi
(5) Matite colorate
(6) Gomma per matita
(7) Gomma per matita leggera
(8) Gomma che non lascia residui
(9) Gomma in caucciù per matita e inchiostro

Scegli lo strumento da impugnare con più facilità. Per quanto riguarda la mina, la più adatta è la B (la H è infatti troppo dura).

Per tagliare, attaccare e copiare

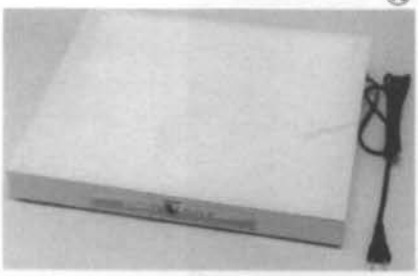
(10) Scotch
(11) Cutter
(12) Tappeto di gomma particolare da usare sotto i fogli da tagliare col cutter

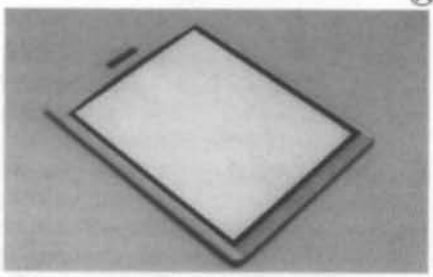




(13) Tavolo luminoso
(14) Lavagna luminosa sottile

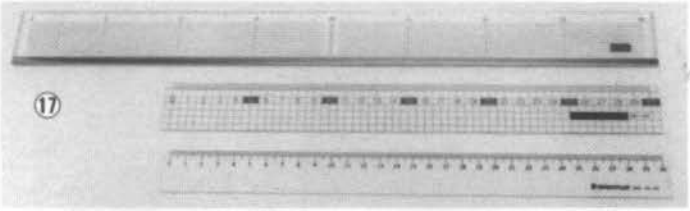
(15) Carta per tavole a colori
(16) Carta per tavole in bianco e nero

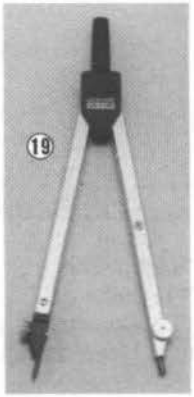


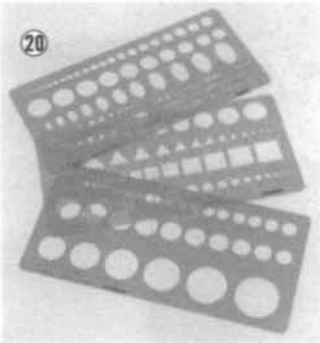


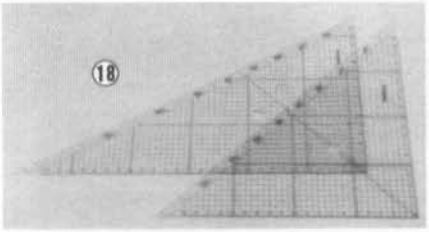
Le tavole non si realizzano mai nel formato di stampa. In generale gli autori professionisti realizzano tavole una o due volte più grandi del formato di stampa, ma esistono anche fogli più piccoli per i principianti e gli autori di fanzine amatoriali.

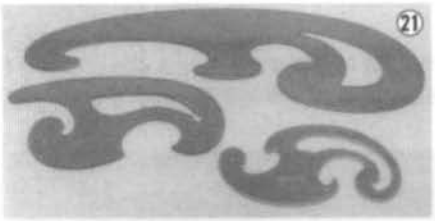
Per disegnare e tracciare linee

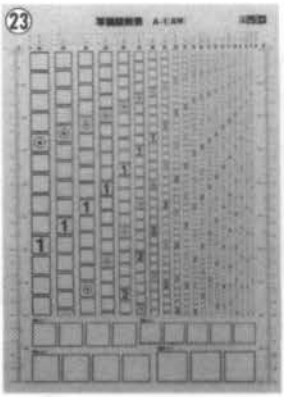


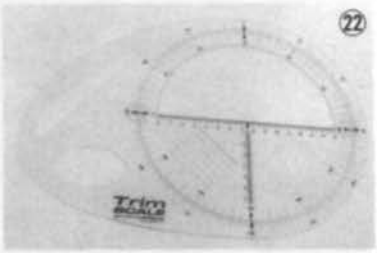








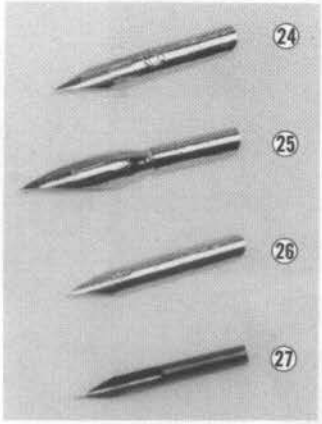


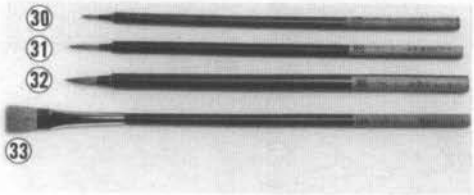


(17) Righe
(18) Squadra da disegno a quadretti
(19) Compasso
(20) Elissografi e cerchiometri
(21) Curvilinee
(22) Goniometro
(23) Tipometro
(serve per indicare le dimensioni dei caratteri)

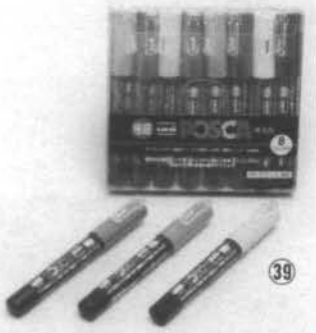
Per inchiostrare e per il nero di riempimento

(24) G-pen
(25) Kabura-pen
(26) School-pen
(27) Maru-pen
(sono vari tipi di pennini giapponesi)
(28) Cannuccia porta pennino
(29) Cannuccia porta pennino da utilizzare unicamente con il modello maru-pen

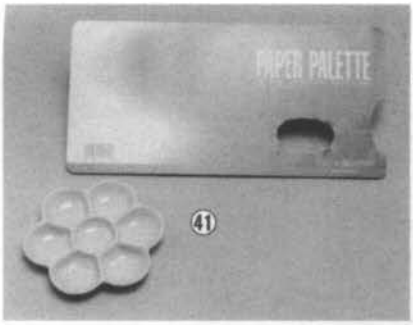


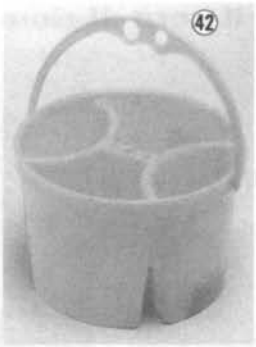


(30) Menso
(31) Hakkei
(32) Saishiki
(33) Hirafude
(sono vari tipi di pennelli giapponesi)



(34) Bianchetto
(35) Inchiostro
(36) Milipen (pennello sottile)
(37) Macky super sottile (penna a olio)
(38) Pentel fude
(pennarello-pennello ricaricabile)
(39) Pennarelli colorati coprenti Uni-Posca
(40) Color-master (pennarelli ad acqua)

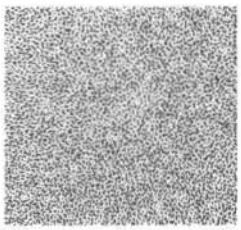




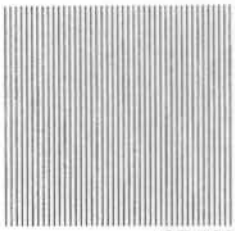
(41) Tavolozza a strappo e piatto in ceramica dalla caratteristica forma a fiore di prugno
(42) Secchiello per lavare i pennelli
(43) Carta da lucido
(44) Scopa di piume
(45) Pellicola adesiva per creare retini originali
(46) Schiaccia-retini
(47-48) Colla per carta
(49) Nastro per pulire la colla in eccesso
(50) Set completo di strumenti per principianti

I retini

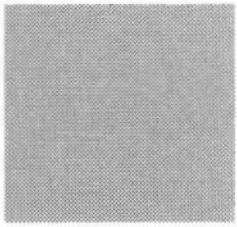
Dove trovarli e come utilizzarli.



SE-150



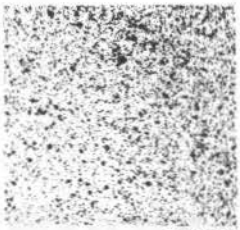
SE-198



SE-63

SE-323

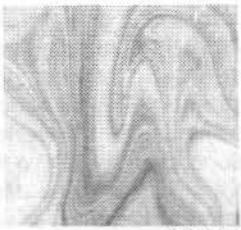
SE-295



SE-260

SE-591

SE-568



SE-364

i numeri di codice riportati si riferiscono ai retini prodotti dalla Deleter

Se ti trovi in un negozio specializzato, non limitarti a curiosare solo tra gli strumenti per il fumetto, ma guardati intorno per scoprire cosa offrono gli altri settori della grafica e del disegno. Gli strumenti si evolvono di anno in anno, quindi potresti trovarne improvvisamente di più adatti al tuo lavoro.

Per esempio, in origine il rapidografo e il curvilinee erano utilizzati per il disegno architettonico, ma gli autori di fumetto hanno iniziato a usarli tranquillamente anche per le proprie opere.

Strumenti dall'uso apparentemente simile, hanno invece spesso caratteristiche diverse, come l'inchiostro di china e quello per documenti. La china è uno strumento per la calligrafia, mentre il secondo è utilizzato per i lavori d'ufficio. L'inchiostro per documenti è impermeabile, quindi non si scioglie anche se i documenti vengono bagnati.

Ci sono invece strumenti che si usano ormai unicamente per disegnare fumetti. Una volta i pennini erano usati anche per scrivere, certo, ma ormai sono stati rimpiazzati da anni con le più pratiche penne.

Gli strumenti si evolvono velocemente, dicevamo, e quelli vecchi passano subito di moda.

Per lavorare al meglio dovrai imparare a scegliere gli strumenti con attenzione.

Il punto di questo capitolo

Se vuoi diventare un autore di fumetti, gli strumenti per il disegno sono indispensabili.
All'inizio di questo capitolo ti è stato detto che non è necessario procurarsi subito tutti gli strumenti, ma almeno qualcuno ti servirà per cominciare. L'importante è acquistarli solo dopo aver compreso il loro reale utilizzo.
Non pensare che sia sufficiente possedere buoni strumenti per disegnare bene qualsiasi cosa. Se non capisci esattamente qual è la tua strada, non capirai neanche come scegliere e come utilizzare al meglio gli strumenti. E se non hai ancora sufficiente dimestichezza con le tecniche, non potrai utilizzare gli strumenti efficacemente. Inoltre è inutile utilizzare strumenti di scarsa qualità.
Il consiglio è quindi quello di procurarti strumenti necessari a seconda del tuo livello di preparazione.
I professionisti sono sempre interessati a scoprire nuovi strumenti e nuove tecniche, anche dopo il loro debutto, e quando s'incontrano ne approfittano sempre per scambiarsi informazioni. A volte sono invece gli assistenti a suggerire ai propri maestri informazioni ottenute da altri assistenti.
I professionisti sono molto più avidi d'informazioni dei principianti. E tu, sei un tipo curioso?

Cercasi nuova tecnica

Tecniche di inchiostrazione

Quando inizierai a utilizzare un pennino, i tuoi disegni saranno probabilmente molto più rigidi del solito, forse non ti piaceranno neppure, e penserai seriamente di cambiare strumento. Questo è un momento importante, che potrebbe cambiare per sempre la tua vita. Se abbandoni il pennino non potrai mai diventare un autore di fumetti.
È più facile disegnare con una matita piuttosto che con un pennino, è naturale. Quando disegni con una matita, sia le facce sia i capelli sembrano sempre perfetti, mentre una volta inchiostrati appaiono imperfetti.
Se vuoi diventare un autore di fumetti, ti consiglio di inchiostrare qualsiasi tuo disegno.
All'inizio non ti sembreranno nemmeno lavori tuoi, ma è importante abituarsi a inchiostrare con il pennino.

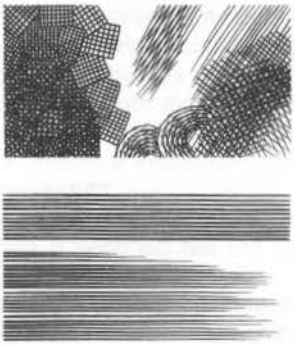
Disegnare con il pennino

Prima di decidere quale pennino è più adatto a te, sperimentane diversi tipi.

Prima di usare un pennino

Alcuni autori utilizzano il maru-pen per inchiostrare le parti più delicate, come gli occhi o le pieghe dei vestiti. Altri cambiano continuamente pennino. Non è male informarsi sul tipo di pennino che utilizza il proprio fumettista preferito.

G-pen



È il pennino più usato dagli autori di fumetto, soprattutto dalle autrici di shojo-manga. È morbido, utile per tracciare linee sia grosse sia sottili, senza esercitare particolari pressioni. Chi ha la mano eccessivamente pesante dovrà fare particolare attenzione con questo pennino.

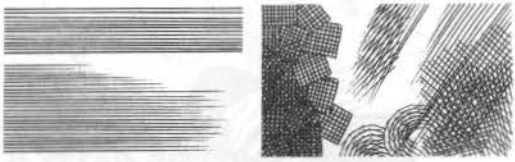
Prima di usare un pennino, passalo sopra a una fiamma.

Un pennino nuovo è sempre unto, per cui non tiene bene l'inchiostro e ne fa cadere delle gocce sul foglio da disegno. Per evitare questo inconveniente, passa il pennino sopra a una fiamma. Ti basterà farlo solo per due o tre secondi, non importa che diventi incandescente.

Per riuscire a tracciare sempre linee della stessa larghezza occorre tempo e tanto esercizio. Visto che questo pennino permette grandi risultati nelle linee morbide, è adatto per disegnare anche le cose naturali.

Kabura-pen

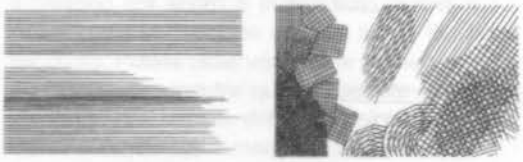
Un tempo il Kabura-pen era il pennino più popolare, ma oggi è stato surclassato dal G-pen. Utilizzano il Kabura-pen gli autori che vogliono ottenere linee più rigide. Per ottenere con questo pennino lo stesso segno del G-pen occorre esercitare una forte pressione.



È adatto per disegnare texture e linee cinetiche.

Maru-pen

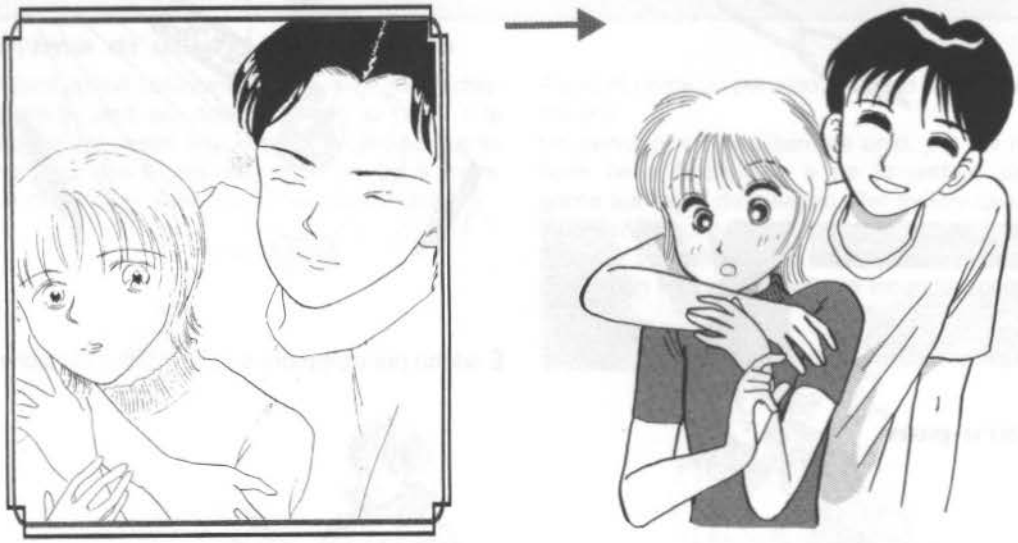
È il pennino adatto a chi vuole tracciare linee sottili, ma è piuttosto versatile, ed è utilizzato anche da chi usa in generale il G-pen e il Kabura-pen. Attenzione, però, è impossibile montarlo su una normale cannuccia, quindi se vuoi provarlo dovrai procurarti anche il porta pennino compatibile. Per tracciare linee più spesse con il maru-pen occorre esercitare una pressione molto forte.



Con questo strumento è possibile tracciare linee davvero sottili, ma è necessario fare sempre molta attenzione alla resa del segno in stampa. Il maru-pen è utile per disegnare le ciglia.

Il tratto

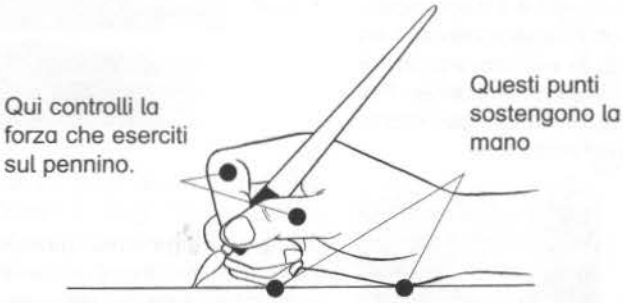
Le tavole originali realizzate dai professionisti sono molto più belle di quelle stampate. Sono spesso meravigliose, anche se presentano correzioni fatte con il bianchetto, e se mostrano lo spessore dei retini.
Ogni autore di fumetto dà vita a disegni quasi tridimensionali, curando ogni più piccolo dettaglio, dai capelli alla punta del piede: ogni linea è studiata nei minimi particolari.
Prima di tracciare ogni linea pensa con calma a quale sia più adatta per lo scopo che vuoi ottenere. Inchiostrando molte tavole imparerai senza accorgertene come variare la larghezza del segno, e quindi come esercitare la giusta pressione sul pennino.



Lo stesso soggetto risulta completamente diverso se a inchiostrarlo è un autore professionista.

Linea grossa e linea sottile

Non tieni conto della forza che eserciti sul pennino mentre lo passi sul foglio di carta? Ti limiti a ricalcare il segno a matita? Così facendo non riuscirai mai a inchiostrare bene.
Per tracciare una linea sottile devi esercitare una pressione leggerissima sul pennino, quasi a sfiorare il foglio. Devi tenere presente che un pennino che poggia sulla carta subisce già una certa pressione, e darà quindi origine a una linea più grossa del normale.



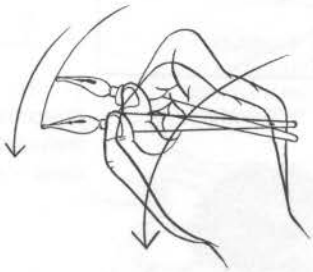
Abbozzare e inchiostrare

Il volto di una persona non è caratterizzato solo dai lineamenti, ma dalle differenze cromatiche della pelle, dalle zone in ombra, da mille altri particolari. Per rendere un disegno più realistico, e per suggerirne di conseguenza la tridimensionalità, occorre variare più volte lo spessore del segno. Per farlo potrai servirti di un solo tipo di strumento, ossia il pennino, quindi fa' molta attenzione alla larghezza e alla morbidezza delle linee.

Ricalcare semplicemente il disegno a matita non lo rende tridimensionale.

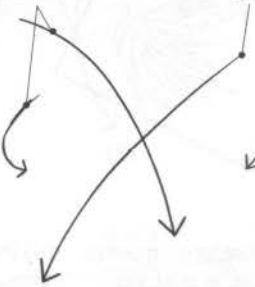
Il verso del pennino

Diversamente da una matita o da una biro, un pennino dev'essere mosso in una precisa direzione. Ognuno deve trovare la direzione più adatta alla propria mano per lavorare più facilmente e meglio: solo così si potrà ottenere una linea pulita e darle un preciso spessore.



In questo caso si deve muovere l'intera mano, per cui la linea non è stabile.

Tracciare questa linea è semplice.



La punta del pennino si dirige sempre verso di te.

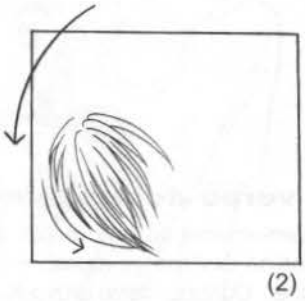
Il disegno qui sopra è inchiostrato muovendo il pennino sia in direzione corretta sia in direzione sbagliata. Potete osservare come le linee corrette risultino pulite, mentre quelle tracciate da destra verso sinistra oppure dall'alto a sinistra verso il basso a destra siano meno sicure e pulite.

Come girare il foglio

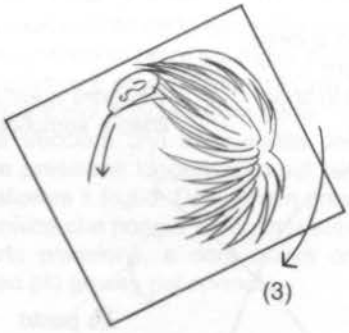
Hai mai visto uno spettacolo di kamikiri in televisione o a teatro? Attraverso la tecnica kamikiri è possibile ritagliare una qualsiasi forma da vari tipi di carta usando semplicemente un paio di forbici, senza nemmeno aiutarsi con una semplice bozza. Osservando chi mette in pratica questa tecnica, potrai accorgerti che a muoversi non sono le forbici ma la carta.
Inchiostrare è un po' simile a questa tecnica, dal momento che per inchiostrare meglio e realizzare linee pulite non si deve muovere il pennino ma la carta.
Sembra una cosa assurda, ma in realtà è un concetto prezioso.

Inchiostrare girando il foglio

(1) Se tracci una linea sottile lentamente, questa risulterà tremolante, quindi devi procedere con velocità e sicurezza.

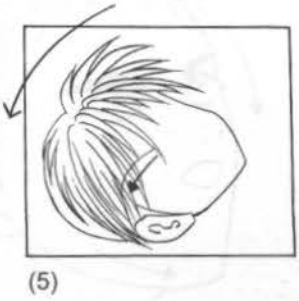


(2) Per inchiostrare questa linea gira il foglio.



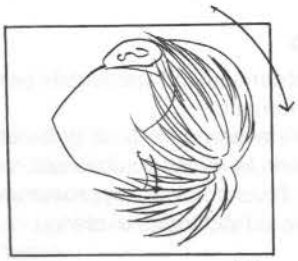
(3) Per inchiostrare questa linea gira il foglio, e così via...

(4) Per inchiostrare questa linea gira ancora il foglio. Non avrai nessuna difficoltà a lavorare tenendo il foglio al contrario.

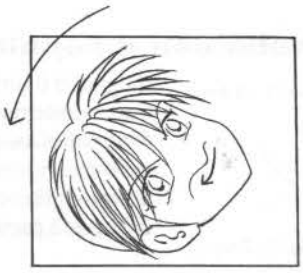


(5) Inchiostra le sopracciglia partendo dall'attaccatura centrale, così termineranno con un segno più sottile e naturale.

Scopri qual è la direzione a te più congeniale, e gira il foglio in modo da tracciare le nuove linee sempre in quella direzione. È importante!



(6)



(7)

(8)

(6) Disegna nello stesso modo anche il sopracciglio sinistro. Gira il foglio in modo da poter tracciare una linea pulita.

(7) Ora disegna la bocca. Per inchiostrare il labbro superiore gira il foglio.

(8) I lati della bocca potranno essere inchiostrati bene anche tenendo il foglio dritto.

Per utilizzare efficacemente questa tecnica, il tuo bozzetto dovrà essere chiaro e preciso.

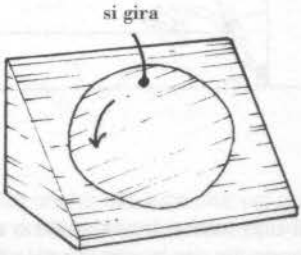
Un professionista lavora con grande cura su ogni semplice tratto. Questo concetto dovrà sempre esserti chiaro.

Questa tecnica richiede bozzetti accurati, perché tu possa riconoscere chiaramente le linee da inchiostrare anche se viste al contrario.
Questo vale anche per gli sfondi. Per esempio, puoi essere costretto a utilizzare la riga anche se alcune linee inchiostrare non sono asciutte. In questo caso basterà girare il foglio.

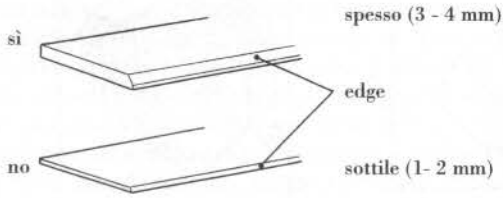
Anche un professionista non riuscirebbe a inchiostrare bene un disegno senza muovere il foglio. E impiegherebbe molto tempo per finire una vignetta.

È possibile che chi usa un rapidografo o un pennarello sottile non muova così tanto il foglio, perché questi strumenti scorrono bene sulla carta tanto in un senso quanto nell'altro.
Ma all'inizio ti consiglio comunque di utilizzare un G-pen o un Kabura-pen, e di fare attenzione alla pulizia del segno.

In Occidente alcuni autori si servono di un piano circolare girevole, come evidenzia il disegno a sinistra, ma in Giappone non si trova quasi mai.

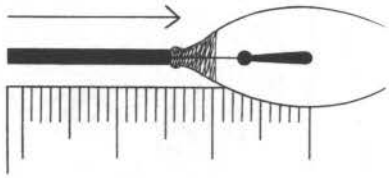


Come utilizzare un righello con il pennino

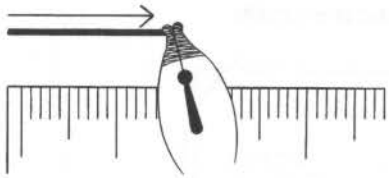


Il righello è uno strumento indispensabile per chi vuole disegnare fumetti.
Finora hai sempre scelto righelli da poter utilizzare facilmente con la matita tradizionale o con il portamine, ma d'ora in poi dovrai procurartene uno per il pennino e l'inchiostro di china.

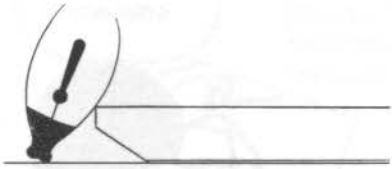
La parte tagliata diagonalmente è detta edge. Se l'edge non è sufficientemente alto, il righello non ti servirà davvero a molto nella tua carriera di autore di fumetti.



Devi tracciare una linea parallela al righello. Cambiando liberamente la pressione sul pennino potrai realizzare linee grosse o sottili.

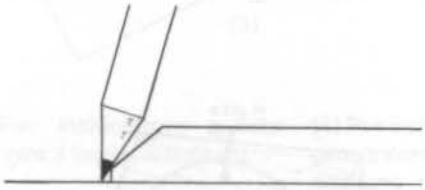


Questo è un esempio da non seguire. Oltre a essere scorretto, non è affatto comodo lavorare in questa posizione: impossibile cambiare la larghezza di una linea, così come mantenere un tratto preciso e sicuro.

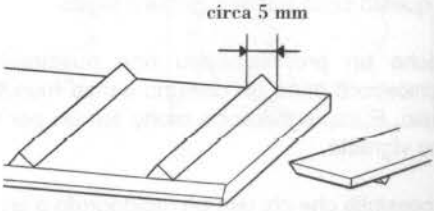


Chi è abituato a utilizzare il righello con la matita, come nel disegno qui sotto, non impiegherà troppo tempo a imparare a usarlo con il pennino.
In questo modo l'inchiostro non dovrebbe arrivare a macchiare facilmente il foglio di carta, ma bisogna sempre evitare di mettere troppo inchiostro sul pennino.

È un errore che capita spesso. È necessario ripetere più volte gli esercizi per abituarti a utilizzare il righello e il pennino in questo modo.



Quando usi una matita tradizionale o un portamine per eseguire le bozze, puoi utilizzare il righello anche in questo modo.



È possibile che l'inchiostro macchi il foglio anche seguendo scrupolosamente le nostre indicazioni. Come precauzione, alcuni autori applicano monete o fiammiferi al lato rovesciato del righello, ma sarebbe più efficace servirsi di un bastoncino triangolare di plastica. In questo modo il righello sfiora appena la carta evitando di sporcarla. Puoi attaccare un supporto al righello servendoti di una colla a presa rapida.

A volte è difficoltoso spostare il righello per tracciare diverse linee parallele, e un righello fatto a mano come questo può essere utile. È più pratico un righello di circa 15 cm piuttosto che uno più lungo.

Applicare il nero con il pennello (beta-nuri)

I professionisti sono molto attenti quando mettono il nero, lavorano con precisione e correggono gli eventuali errori con il bianchetto. È per questo che nelle opere pronte per la stampa si trovano raramente degli errori.

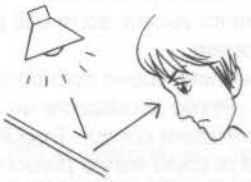
Prima di utilizzare il pennello passa la punta sopra una fiamma, almeno fino a quando la punta non diventerà rotonda.
Questo accorgimento è prezioso, perché la punta di un pennello nuovo è sempre piuttosto lunga.

Qui l'autore ha invece applicato il nero senza pensare alle ombre, né al riflesso della luce sui capelli, e ha dimenticato di annerire qualche punto, per cui questo disegno sembra sporco e impreciso.

I principianti, invece, a volte sporcano le tavole senza neppure accorgersene. Applicare il nero non è infatti così facile.
Anche se i personaggi sono disegnati bene, se il nero è applicato male, le tavole risulteranno sporche.

Quando ha applicato il nero in questo disegno, l'autore non ha pensato a come rendere il riflesso della luce sui capelli.

Come se non bastasse, questo disegno non sembra particolarmente curato, dal momento che il nero che sborda non è stato cancellato.
Rifletti attentamente sulla zona in cui applicare il nero. Utilizza un pennello da poter muovere come vuoi.



Sta' attento anche alla luce che usi quando lavori. Anche se credi di aver applicato perfettamente il nero, se la luce non è quella giusta, è facile non accorgersi di qualche dimenticanza.

Il punto di questo capitolo

Ci sono diversi tipi di pennino. Ma anche osservando con attenzione le opere di autori professionisti, è difficile capire quale hanno usato in particolare. Questo perché i professionisti sanno utilizzare davvero bene ogni strumento. Per esempio, non si può intuire se una linea è tracciata con il G-pen o con il Kabura-pen, perché il segno cambia molto a seconda della pressione che si esercita sul pennino.

Per tracciare una linea sottile è più adatto il Maru-pen, ma alcuni autori utilizzano questo pennino anche per le linee grosse. È una questione di abitudine.

Prova diversi tipi di pennino, e scopri quelli che si adattano meglio alla tua mano.

4

Ecco infine alcuni consigli per quanto riguarda la manutenzione di un pennino.

Lavare il pennino. Se lavi i pennini vecchi con cui non riesci più a tracciare linee sottili, potrebbero tornare come prima. Quindi lavali spesso. Per eliminare l'inchiostro passali sotto l'acqua e asciugali con un fazzoletto di cotone.

Non buttare i pennini vecchi, sono utili per tracciare linee più spesse.

Lavora con un pennino nuovo solo dopo averlo usato per un po'. Prima di utilizzare un pennino nuovo devi familiarizzare con lui. Traccia alcune linee su un foglio di carta senza preoccuparti di disegnare qualcosa.

Puoi modificare le cannucce porta pennini. Alcune sono pesanti, alcune troppo grosse. Nel caso che tu abbia un porta pennino pesante, intaglialo un po' in modo che diventi più leggero. I professionisti fanno attenzione anche a queste cose.

Ora sto girando

Tecniche grafiche

In questo capitolo analizzeremo sia le tecniche di base, sia quelle avanzate. Per diventare un professionista non dovrai certo imparare tutte queste tecniche alla perfezione. Forse non ti capiterà nemmeno di utilizzarle tutte nelle tue storie a fumetti. In altre parole, non dovrai usarle per forza. Ma conoscerle è importante, un giorno potranno esserti utili e, perché no, potresti addirittura inventare una nuova tecnica basata su queste. Se invece vuoi lavorare come assistente per un autore professionista, allora è decisamente meglio conoscerle bene.
Provarci non costa nulla, poi ti specializzerai nelle tecniche che utilizzerai di più.

Balloon, testi e rumori

Ecco alcune regole fondamentali rispetto ai balloon e ai testi.

Balloon

Nei fumetti i balloon contengono i dialoghi dei personaggi.

Basta scrivere i dialoghi a matita. I redattori delle case editrici penseranno a sistemarli.

Per scrivere i dialoghi è meglio evitare di utilizzare una matita con la mina H, perché il segno che lascia è troppo chiaro. Non basta impegnarsi a creare una bella storia: se scrivi i dialoghi con una brutta grafia i redattori faranno fatica a leggerli, non godranno pienamente della storia e penseranno che non hai davvero voglia di lavorare.

5

Fotocomposizione

Q è il simbolo che identifica in Giappone la grandezza di un carattere, mentre il carattere stesso si chiama font. In Italia l'unità di misura dei caratteri è chiamata corpo o punti (pt). Ogni casa editrice ha di norma un preciso font per i dialoghi dei personaggi, quindi non hai bisogno di indicarne uno preciso.
18Q *Antigotic*, 18Q *Gotic*, 18Q *Narl* sono font spesso usati nei manga. Gli esempi di lettering in questa pagina sono stati composti in *Wild and Crazy* corpo 7.
I testi sono inseriti in fotocomposizione e impaginati nei balloon.

Grandezza dei font

Tra una riga e l'altra nei balloon si lascia uno spazio, detto interlinea, che corrisponde alla metà dell'altezza di una lettera.
Anche rispetto all'interlinea ogni casa editrice ha personali regole, quindi non perdere tempo a pensarci.

esempio di 16Q

OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO

esempio di 12pt

OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO

esempio di 18Q

OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO

esempio di 15pt

OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO

esempio di 20Q

OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO

esempio di 15pt

OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOO

Dialoghi

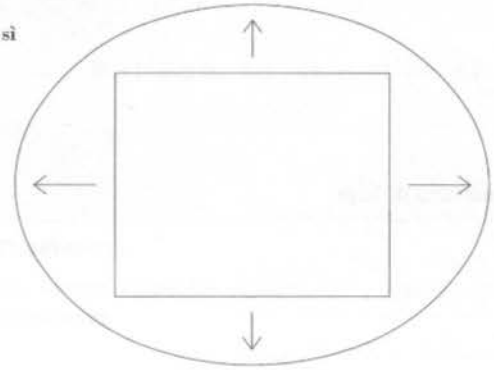
Visto che le parole sono scritte nell'aria, la gabbia che contiene i testi si chiama *speach-balloon*.
In alcuni fumetti occidentali si vedono balloon dalla chiara forma di un palloncino.

Nei fumetti americani, chi disegna i balloon non è la stessa persona che scrive i dialoghi. Quindi le tavole ultimate non presentano né i testi né le onomatopee.

Proporzione dei dialoghi nei manga

Spesso si mettono troppi dialoghi nei balloon.

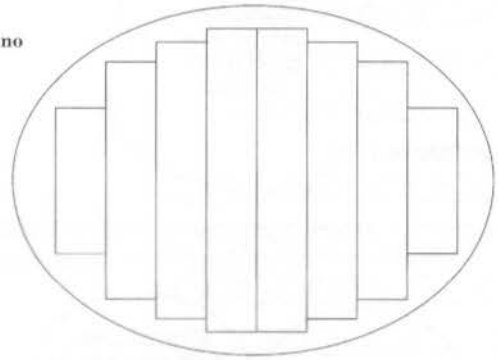
sì



È invece importante lasciare un certo spazio tra il testo e la linea che delimita il balloon.

Un balloon è rotondo, ma i testi sono impaginati in un ipotetico quadrato centrale.

no



Le prime lettere di tutte le righe devono essere posizionate alla stessa altezza. Ogni riga può contenere un massimo di nove caratteri giapponesi, e le frasi devono essere tagliate di riga in riga in modo da facilitare la lettura.

Nel balloon sopra ci sono quarantatre caratteri giapponesi, ma la quantità dei testi è più proporzionata nel balloon sotto. Quindi è necessario ridurre il testo.
Non importa se le ultime lettere delle righe non sono alla stessa altezza.

Attenzione! Le indicazioni di questo paragrafo sono riferite ai criteri con cui viene realizzato il lettering nei fumetti giapponesi. In Occidente l'impaginazione dei testi è molto diversa dato che il sistema di scrittura è orizzontale e non verticale.

Consigli per migliorare

Mancanza di spazio

C'è molto spazio per inserire un balloon più grande, eppure in questa vignetta appare un balloon piccolo, che presenta un testo lungo che si legge davvero male.

Qui, invece, il balloon è più grande. Il testo risulta più proporzionato e meglio distribuito.

Testi troppo sparsi

In Giappone si legge da destra verso sinistra, e dall'alto verso il basso. Se i testi sono sparpagliati per tutta la tavola, i lettori faranno fatica a leggerli nel giusto ordine.

In questo caso si possono ridurre i testi, oppure posizionarli in modo che i lettori possano seguirli facilmente.

Effetti di linee

In questo paragrafo troverete diverse tecniche di utilizzo delle linee cinetiche che renderanno i tuoi disegni più dinamici. Prima di disegnare le linee cinetiche devi pensare bene alla loro direzione.

Linee cinetiche

La linea cinetica è un elemento caratterizzante dei manga. Chi vuole diventare un autore professionista deve imparare questa tecnica.
La linea cinetica è utile per esprimere gli effetti delle azioni e quelli dei sentimenti.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

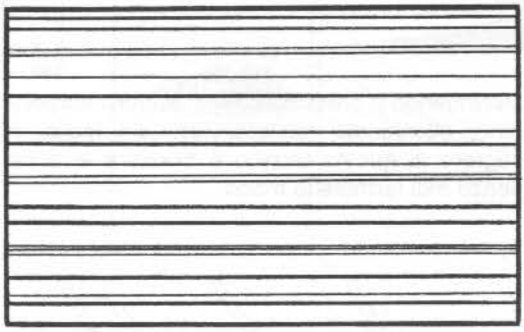
Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Linee parallele

Le linee parallele accentuano la corsa di un personaggio in una vignetta.
Sono linee che esprimono la forza del vento, lo sfondo visto dall'oggetto in movimento, quindi devono essere sottili, così da non distogliere l'attenzione dai personaggi.

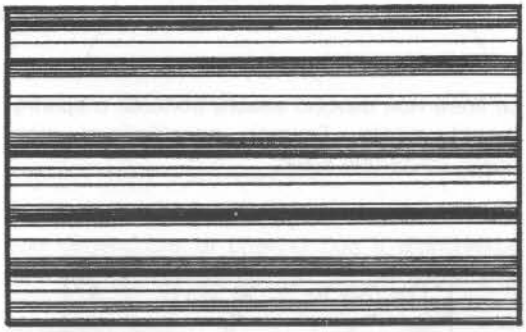
Sottili con interlinea regolare

Se si trattasse di un'automobile in corsa, le linee di questa vignetta presupporrebbero una velocità media. Nel caso di un uomo, invece, l'intensità della corsa sarebbe pari a quella di un maratoneta. Tutte le linee hanno lo stesso spessore, e sono parallele. Dovrai esercitarti molto per riuscire a tracciarle direttamente a china, senza prima abbozzarle a matita.



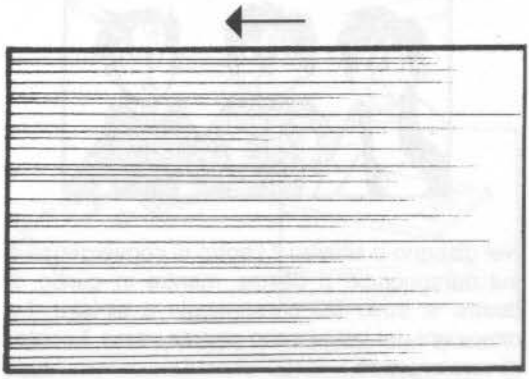
Sottili con interlinea irregolare

Così immaginiamo un'automobile che sta correndo ad alta velocità, o un atleta impegnato in una breve corsa.
Le linee sono parallele, ma hanno un'interlinea irregolare.



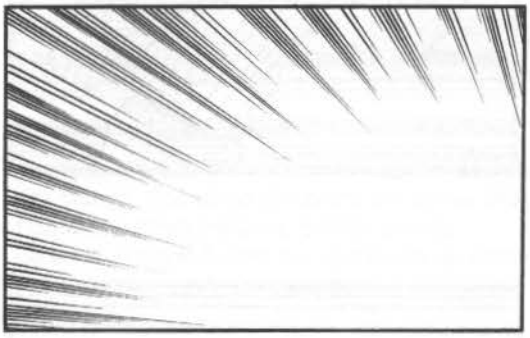
La parte finale sparisce

Si utilizza questa tecnica per suggerire l'idea di un'automobile o una persona che inizia a correre improvvisamente. La corsa procede nella direzione indicata dalla freccia, quindi alle spalle della macchina o della persona le linee si assottigliano fino a sparire.



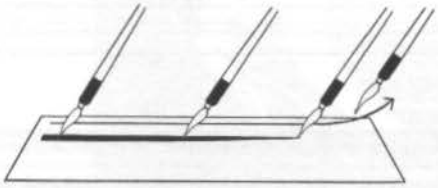
Linee convergenti

Si utilizzano per esprimere un'atmosfera tesa o una sorpresa, oppure per dare profondità a un'automobile, a una persona o a qualsiasi oggetto. Assomigliano alle linee parallele, ma si tracciano con una differente tecnica.

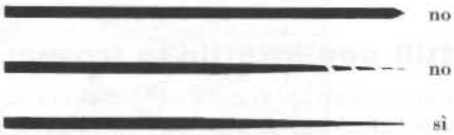


Dalla metà si assottigliano.
Dove convergono le linee? Trova il centro servendoti di un righello.

Diminuendo la pressione che si esercita sul pennino, allontanalo gradatamente dal foglio. Il segreto di questa tecnica è tracciare le linee senza mai fermare la mano.



Per tracciare linee convergenti e pulite, devi decidere da subito il loro centro.



Le linee non devono essere troncate o sparire irregolarmente. Devono assottigliarsi pian piano, come uno spillo.

5

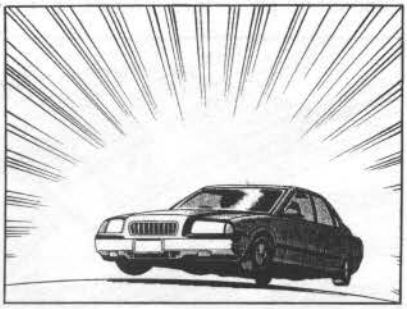
Nel disegno a sinistra il centro di convergenza è sul personaggio a destra, mentre in quello di destra si trova sul personaggio a sinistra. Le attenzioni dei lettori sono portate verso il centro di convergenza.

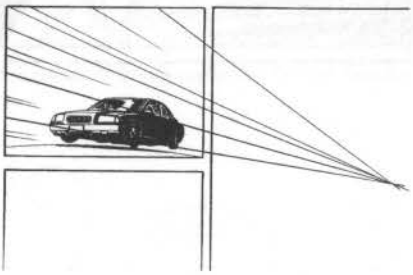
È importante tracciare le linee convergenti in base al punto in cui si vuole attirare l'attenzione dei lettori.

Applicare effetti di linee come sfondo a un'automobile

Le linee partono dalla direzione verso la quale si sta dirigendo l'automobile.

Identifica il centro anche se si trova al di fuori della vignetta.

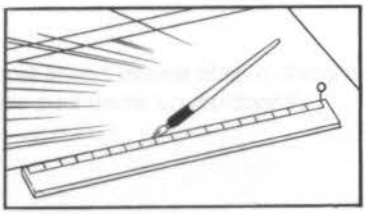




esempio sbagliato

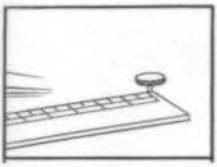
Come tracciare facilmente le linee

Inizia con il decidere il centro di convergenza e traccia le linee verso quel punto. Questo è un lavoro piuttosto lungo, e molti professionisti tentano continuamente nuove strade per semplificarlo.

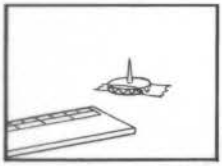


Conficca uno spillo sul punto di convergenza

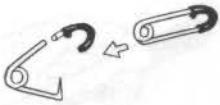
Se hai fatto un foro sul foglio con una puntina, non dimenticare di coprirlo con il bianchetto, altrimenti si vedrà il segno in stampa. Ricordatene soprattutto se il foro è sul volto di un personaggio!



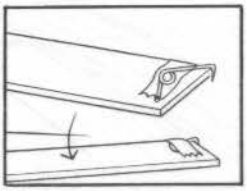
Conficca una puntina



Applica lo scotch a rovescio, per evitare di forare il foglio di carta



Modifica una spilla da balia



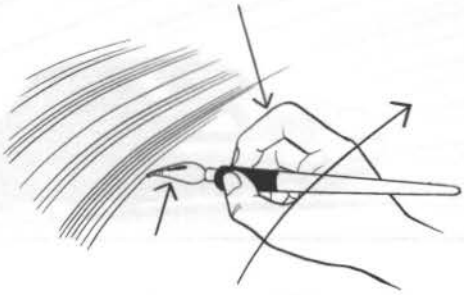
Attaccala con lo scotch al righello

Linee a mano libera

In alcune scene non sono adatte le linee cinetiche tracciate con il righello. In questi casi è necessario procedere a mano libera.

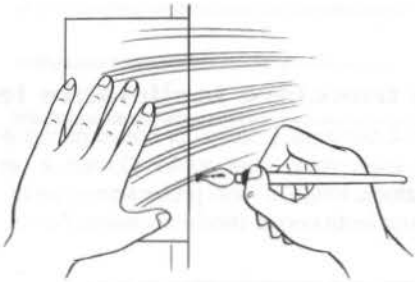
Inizia come sempre con il decidere il centro di convergenza.

Esercitandoti con attenzione cerca di capire quanto riesci a muovere la mano.



Cerca di trovare la direzione a te più congeniale.

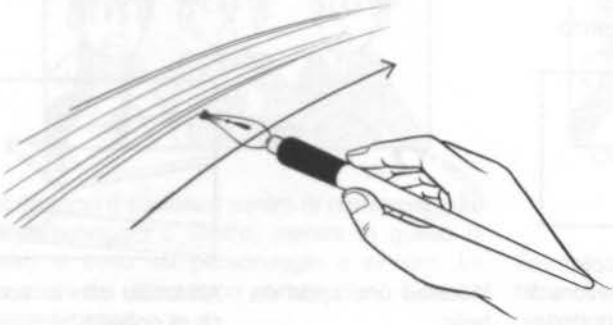
Le linee che sbordano oltre la vignetta possono essere cancellate in un secondo tempo con il bianchetto, ma se tieni un foglio in corrispondenza della cornice della vignetta, eviterai direttamente di sbordare.



Linee lunghe a mano libera

5

Tieni il pennino inclinato come nel disegno in basso.
Attenzione! L'inchiostro sul pennino non deve asciugarsi a metà di una linea.



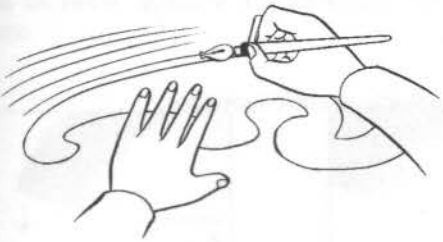
Curvilinee

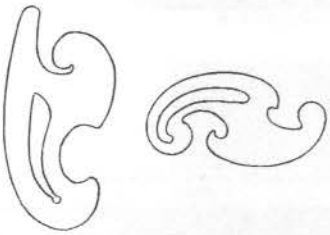
Anche se sei in grado di tracciare linee cinetiche a mano libera, in una scena come quella qui sotto non potresti riuscirci senza toccare i personaggi. Correggere la faccia e le pieghe di vestiti con il bianchetto è difficile. In questi casi ti sarà utile un curvilinee.

Ryoma Sakamoto, Nihon-bungheisha © Seiji Tanaka

Lo spessore di un curvilinee è inferiore a quello di un normale righello, per cui utilizza poco inchiostro per evitare di sporcare il foglio.

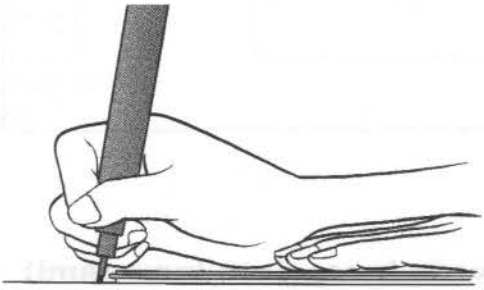
Traccia le linee cercando la direzione giusta.



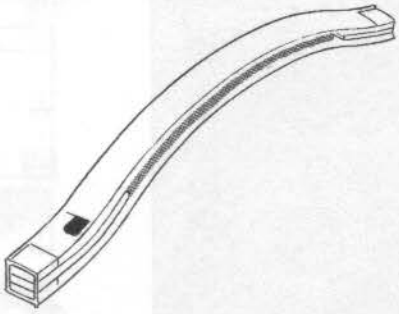


Sono disponibili molti curvilinee di forme diverse.

Se pensi di non essere abile a disegnare con il pennino puoi usare un rapidografo.



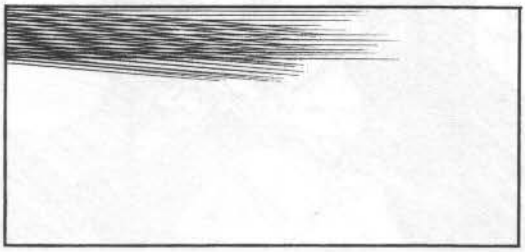
Quando usi il rapidografo tienilo in posizione verticale.



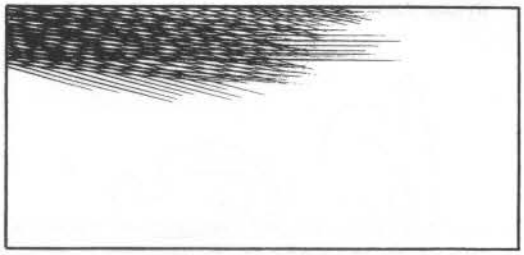
Esiste un righello di gomma per tracciare linee curve a piacimento. È utile nel caso in cui i normali curvilinee non facciano al caso tuo.

Linee incrociate (kakeawase)

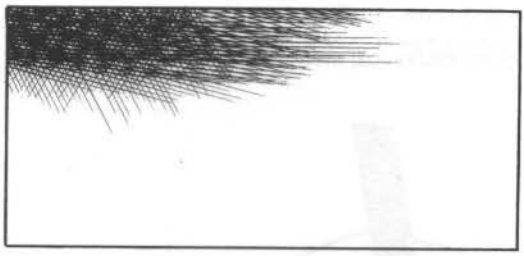
Ultimamente si trovano molti tipi di retini e sono disponibili anche quelli dei disegni che vediamo qui sotto. Ma il limite del retino è che ha solo una misura. Questa tecnica la puoi utilizzare sia per esprimere le emozioni dei personaggi sia per ottenere certi effetti di sfondo, quindi ti consiglio di impararla lo stesso.



Traccia le linee in modo che non finiscano allineate e spariscano naturalmente.
Doppio incrocio (nikake)
L'angolo d'incrocio dipende dai gusti personali. Divertiti a sperimentare.

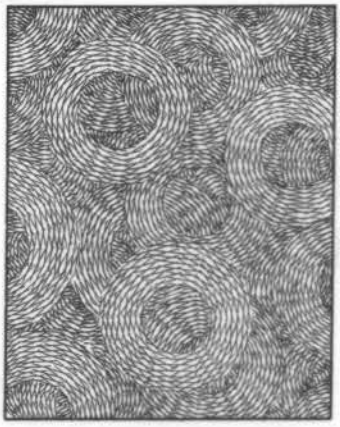


Triplo incrocio (sankake)
Anche in questo caso l'angolo di incrocio dipende dai gusti personali.



Quadruplo incrocio (yonkake)

5 Corde incrociate (nawaami)



In questo caso, per un principiante è meglio eseguire prima alcune bozze a matita, e poi ripassare con il pennino. Per farlo è consigliabile un pennino sottile come il maru-pen.

Tecnica 'odoro'

Odoro non è il nome ufficiale, poiché ogni autore ribattezza questa tecnica a proprio piacimento. L'origine di questo termine risale a 'odoro odorosii', che significa pauroso, tetro...

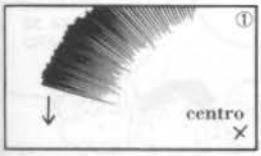
(1) Modello base. Le lineette si assottigliano e si accorciano verso la fine. Per questa tecnica è consigliabile un pennino sottile come il maru-pen.

(2) Traccia altre lineette sopra le prime con diversa angolazione.

(3) Continuando così si creeranno suggestivi effetti di sfumatura.

Nero sfumato (beta-bokashi)

Non è sempre facile trovare retini adatti alle proprie esigenze, quindi è meglio saperli fare a mano.



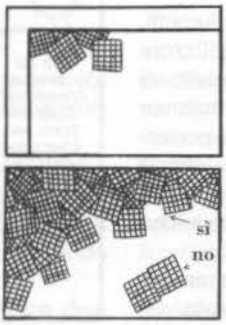
(1) Traccia linee cinetiche convergenti verso un punto centrale. Le linee in questione devono essere grosse, in modo che i loro punti di partenza si uniscano.

(2) Applica il nero oltre i punti di partenza delle linee.

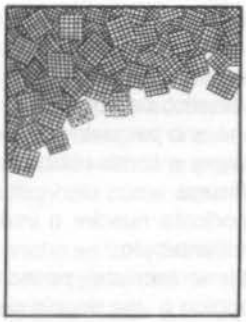
Scacchi (kakeami)

(1) Da un lato disegna i quadretti come se fossero ammucchiati.

(2) I quadretti devono essere disegnati in diverse direzioni.



(3) I quadretti sembrano ammucchiati di traverso.



Il punto di questo capitolo

Le tecniche presentate in questo capitolo sono quelle di base, quelle che i professionisti conoscono bene, ma ce ne sono moltissime altre.
Dovete assolutamente attenervi alle regole che riguardano la grandezza dei font e dei balloon, mentre non è fondamentale utilizzare le linee cinetiche. Le tecniche devono essere applicate solo quando è necessario. Insomma, puoi servirtene per esprimere azioni e stati d'animo, e non solo per il gusto di utilizzarle. Quindi è importante riuscire a inventarsi tecniche adatte ai propri scopi. In questo può esserti utile osservare i lavori di autori professionisti.
Disegnare sfondi in tutte le vignette evitando di tracciare linee cinetiche può essere una tecnica interessante. Sarà divertente inventare un tuo personale kakeawase.
Serve creatività per essere un autore di fumetti. Devi trovare anche modi flessibili per utilizzare le linee cinetiche. Non c'è solo un modello di linea cinetica da applicare a una scena malinconica, né uno per una scena allegra. Devi pensare sempre a come utilizzare gli effetti nel modo più efficace.
È importante riuscire a interpretare le tecniche che hai imparato.
Utilizza le tecniche pensando a come creare una pagina o una doppia pagina equilibrata.

Una tecnica segreta proibita

Chiaroscuri e retini

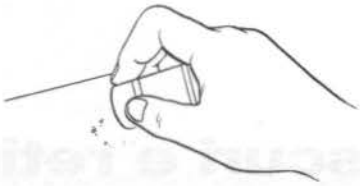
Adesso vediamo come definire e rifinire la tavola su cui ci sono per ora solo i bordi delle vignette, i personaggi e gli sfondi.
Per esempio, bisogna decidere come fare i capelli dei personaggi... Non è detto che se i capelli sono neri bisogna farli sempre neri. A volte può essere più efficace fare nero lo sfondo e mettere i retini sui capelli.
Guardando la pagina nella sua interezza devi decidere qual è la vignetta più importante e devi pensare come renderla più forte ed espressiva delle altre. Per questo hai bisogno di osservare le tavole come saranno una volta stampate, cioè guardarle a pagine affiancate come saranno sul volume.
A proposito di retini, anche se trovi dei retini interessanti non devi usarli troppo, altrimenti i tuoi disegni si vedono meno.

Il bianco e nero

Come rifinire le tavole prima di mettere i retini.

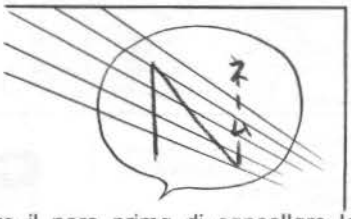
Il nero (beta-nuri)

I procedimenti per realizzare una tavola a fumetti sono grosso modo sei:
(1) fare la bozza a matita
(2) inchiostrare i personaggi
(3) realizzare gli sfondi
(4) riempire il nero
(5) mettere il bianco (se necessario)
(6) mettere i retini (se necessario)
Consideriamo i procedimenti dal numero 4 in poi lavori di rifinitura.



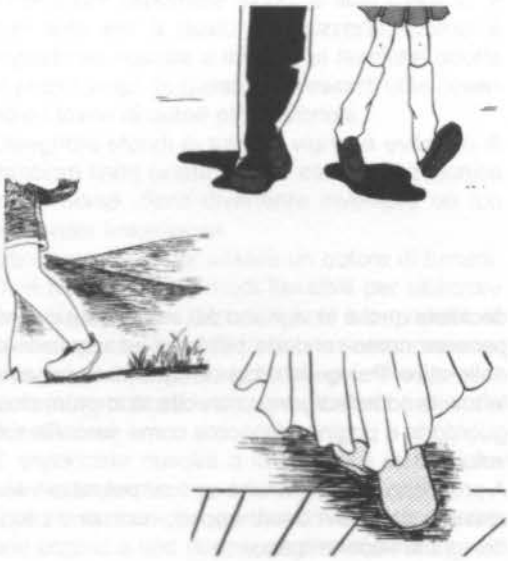
Stendi il nero dopo avere cancellato la matita. Cancella tutto con attenzione.
Devi cancellare anche le linee dentro i balloon, e anche i testi che dopo dovrai riscrivere.

Nel mondo fumettistico giapponese mettere il nero si dice betanuri. Non bisogna credere che quando personaggi e sfondi sono finiti sia finito anche il lavoro. Infatti anche betanuri è un lavoro piuttosto complicato. Conta molto anche il senso estetico dell'autore. Ti consiglio di osservare con attenzione l'equilibrio del bianco e del nero nelle tavole dei professionisti quando leggi le loro opere.



Mettere il nero prima di cancellare le linee a matita può creare confusione, e magari ci si dimentica di metterlo dove si sarebbe dovuto.

Ombre sui personaggi



Puoi fare le ombre come vuoi.
Nei fumetti stranieri anche le ombre sono disegnate molto realisticamente, ma in Giappone dipende solo dai gusti dell'autore. Quindi anche tu devi pensare a come trattare le ombre nelle tue opere.

Sono importanti anche il contrasto fra le ombre, e i riflessi.

I lettori non si accorgono se ci sono o non ci sono le ombre, ma è meglio dare ai disegni un tocco di realismo o fare in modo di evidenziare la posizione dei personaggi.

Questo è un esempio che si vede spesso nelle storie dei principianti che partecipano ai concorsi. Come vedete non si capisce granché dov'è posizionato il personaggio sul pavimento, quindi l'ombra non è efficace.

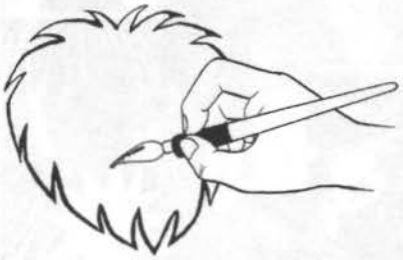
La luce sui capelli

Una volta, se i capelli erano neri venivano fatti sempre neri, ma oggi, per renderli più tridimensionali, spesso si aggiungono i riflessi.
Nel mondo fumettistico giapponese il riflesso sui capelli si chiama 'cerchio dell'angelo'.
Naturalmente anche l'uso di questa tecnica dipende dal gusto personale. Per rendere i capelli davvero tridimensionali ci sono più tecniche.

Se lavori solo col pennino sui capelli si capisce meglio il loro andamento e i disegni vengono più puliti. Se tratti i capelli dei personaggi in modo diverso, come l'esempio sopra a destra, i lettori possono distinguere i singoli personaggi più facilmente.

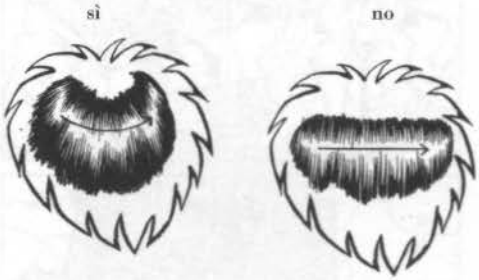
cerchio dell'angelo

(1) Fa' una bozza grossolana sui capelli



(2) Disegna il riflesso con un pennino.
Alcuni disegnano direttamente col pennello, senza usare il pennino.

(3) Metti il nero negli spazi fra le linee fatte a pennino.



Per farli venire tridimensionali, il riflesso della luce deve seguire la rotondità della testa.

Equilibrio di bianco e nero

Anche se hai realizzato una bella tavola, mettendo i neri nei punti sbagliati rischi di rovinarla completamente.
Pensa bene ai colori dei capelli dei personaggi, dei vestiti, delle scarpe ecc. prima di mettere il nero.

Il modo migliore di riguardare le tavole è appaiarle a due a due come verranno affiancate sulla rivista, mettendo a destra le tavole pari e a sinistra quelle dispari considerando che il verso giapponese è opposto rispetto a quello occidentale.

Anche se ogni singola vignetta è fatta bene, se la tavola non è equilibrata, il tuo lavoro non funziona. Cerca di controllare le tavole dal punto di vista del lettore e se c'è qualcosa che non ti convince modificala.

Per l'uso eccessivo di nero e retini, questa pagina è confusa agli occhi dei lettori. È meglio inserire alcune vignette bianche per dare un giusto equilibrio alle eventuali altre tavole così scure.

I retini e il nero sono stati messi, ma sembra tutto ancora molto bianco e non si nota bene il protagonista. Controlla le tavole anche dopo che ti sembrano finite, potresti accorgerti di dover aggiungere del nero o degli altri retini.

Le pieghe dei vestiti

Tutto dipende dal gusto dell'autore, basta che ci sia un controllo continuo dell'omogeneità e dell'equilibrio di chiari e scuri.

Le pieghe dei vestiti possono rendere più morbido il corpo del personaggio che li indossa.

Mettere le pieghe sui vestiti o no?

Un vestito tutto nero senza pieghe o riflessi non crea problemi al lettore.

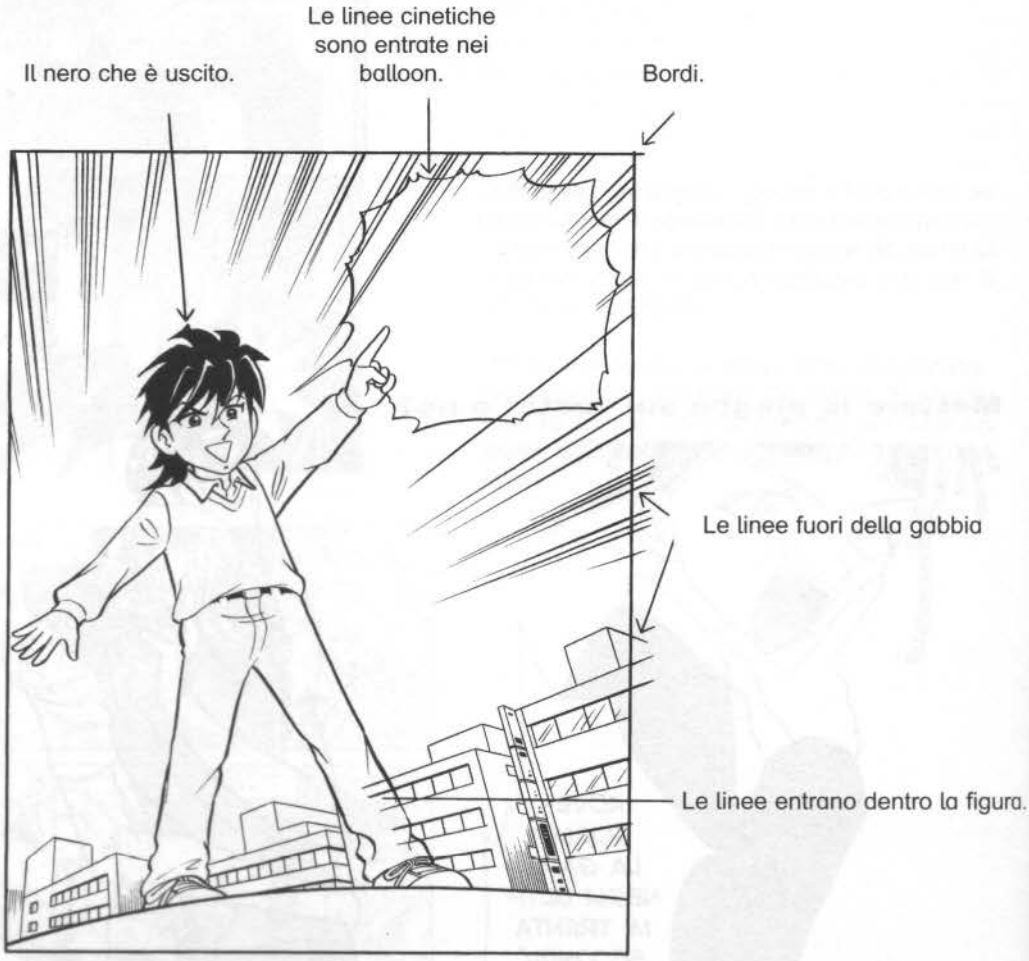
In questo esempio si capisce che senza le pieghe il disegno sarebbe troppo semplice e piatto.

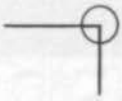
Il bianco

Le tavole realizzate dai professionisti sono diverse da quelle fatte dai principianti.
Dalle tavole dei professionisti si capisce che hanno lavorato utilizzando varie tecniche, ma che alla fine tutti gli errori sono stati corretti.
Quelle dei principianti, invece, sembrano belle a prima vista, ma spesso sono piene di macchie e di errori.

Nelle opere stampate dei professionisti si vedono molti meno errori, forse perché i principianti non pensano che sia necessario un controllo finale.
Bisogna correggere gli errori e cancellare le macchie col bianchetto: nel mondo fumettistico giapponese questo si chiama 'white' (bianco).
Controlla ogni vignetta con molta attenzione.

Non dimenticare di correggere questi punti!



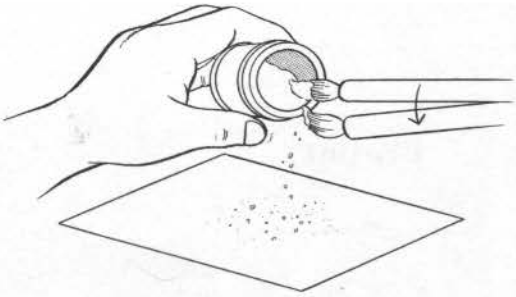


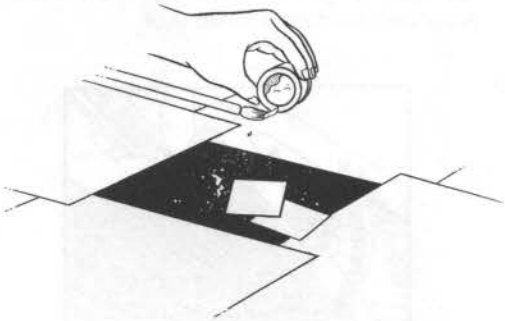
Gli angoli devono essere puliti.

Pulisci i bordi.

Disegnare le stelle

Puoi usare il bianco anche in questo modo. Aggiungi un po' d'acqua e schizzalo col pennello. Non provare subito sulle tavole, prima fa' un po' di esercizi.



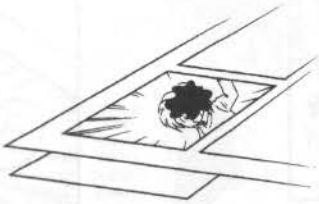


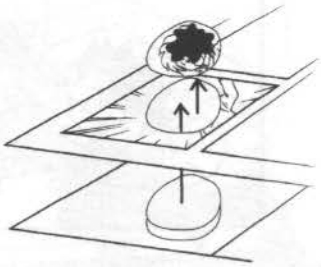
A volte gli schizzi arrivano anche alle altre vignette; per evitarlo mettici della carta sopra per proteggerle.
Usando il pennello le stelle si dispongono in modo irregolare e si rendono più naturali.

Come correggere un errore grave?

Cambiare un'intera vignetta o tutta la faccia di un personaggio macchiato d'inchiostro...

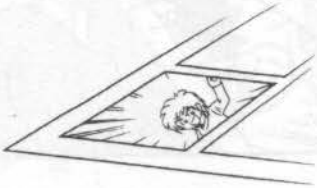
(1) Metti un pezzo di carta dello stesso tipo che hai usato per la tavola sotto la parte che vuoi correggere. È meglio se la attacchi con lo scotch riposizionabile in modo che dopo si possa staccare facilmente.





(2) Taglia la parte che vuoi correggere insieme alla carta sottostante.

(3) Togli la carta superiore, inserisci la carta sotto al suo posto e attaccala con altro scotch.



Se si vede il segno del taglio, per sicurezza metti del bianco.

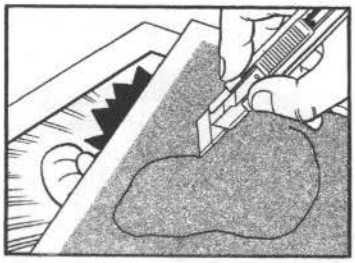
I retini

Impariamo un modo semplice di usare i retini.

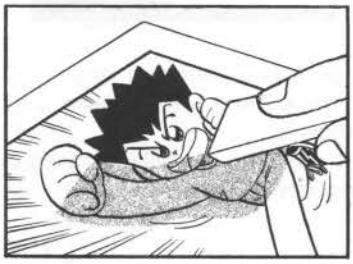
Come attaccarli?

Non hai bisogno di usare i retini per forza, ma sono uno strumento molto utile.

In generale i fumetti sono stampati in bianco e nero, e utilizzando i retini si possono realizzare delle tavole un po' più morbide.

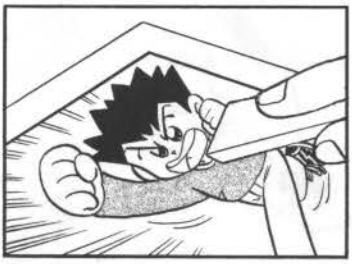


(1) Taglia una parte di retino un po' più abbondante della superficie che intendi ricoprire.

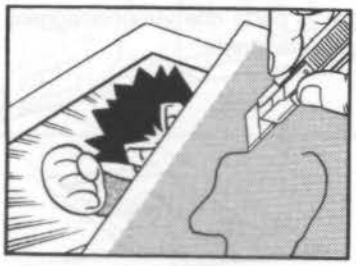


(2) Schiaccia leggermente sulla parte dove vuoi attaccare il retino.

(3) Taglia con un cutter la parte di retino superflua



(4) Schiaccia (con uno schiaccia-retini o qualcosa di arrotondato).



(5) Ripeti l'operazione con ogni tipo di retino che intendi utilizzare come hai fatto nella (1)

(6) Ecco fatto! Quando un pezzo di retino è molto piccolo, per evitare che possa staccarsi, taglia la parte trasparente del retino e attaccacela sopra.

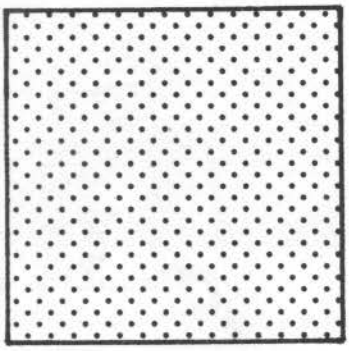
La quantità giusta di retini

Quando si cominciano a usare i retini di solito tendi a esagerare, perché ci sono tante cose che puoi non fare a mano e perché le tue tavole ti sembrano davvero professionali.
Ma devi ricordarti che i lettori vogliono leggere la storia, e non guardare un catalogo di retini.

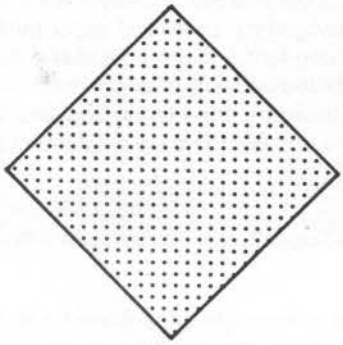
I retini sono solo uno strumento per rendere la tua storia più forte e profonda, quindi non abusarne.

Devi impiegare più tempo a definire i personaggi e la storia, piuttosto che ad attaccare i retini.

Inclinazione dei retini



uso dei retini a 45°. Diritto



inclinato a 45°

I puntini di un retino diritto sono inclinati a 45°.

In generale si usano i retini inclinanti a 45°, perché i puntini disposti in verticale e in orizzontale sembrano più ordinati.

Retini attaccati con diverse inclinazioni

Per non sprecare i retini a volte si usano attaccando pezzi inclinati con gradi diversi, ma non va bene. Usali sempre inclinandoli a 45°.

no

sì

retino inclinato a 45°

sì

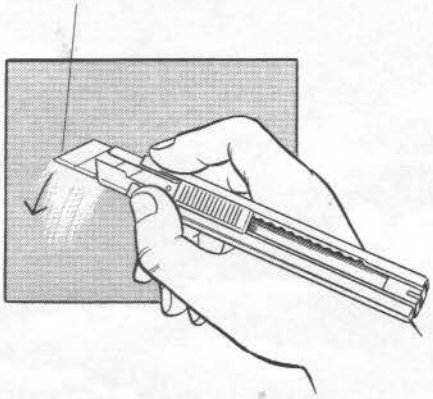
retino diritto

Grattare i retini

Ci sono retini di tante gradazioni, ma a volte non sono proprio come li vuoi tu.
Nel disegno qui a fianco la mano è disegnata un po' inclinata in modo che si veda meglio come lavorare.

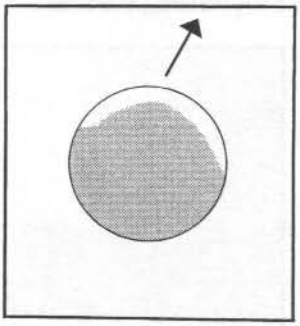
La sfumatura dei vestiti di questo esempio è stata realizzata con retini grattati e sovrapposti.

Gratta con questa parte.

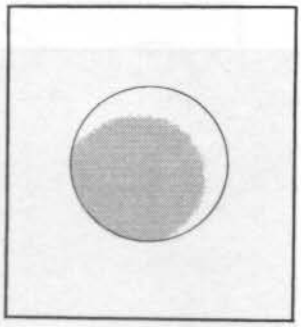


Dalla destra in alto verso il basso a sinistra

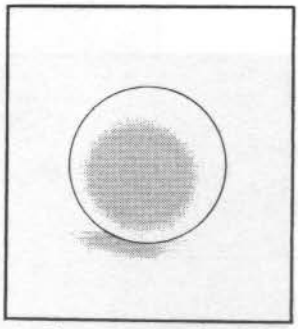
Prova a ottenere una palla tridimensionale.



(1) Se inizi a grattare dalla destra in alto il cutter si incastra nel retino, quindi gira la carta e grattalo nella direzione che indica la freccia. Non cominciare ancora a fare la sfumatura.

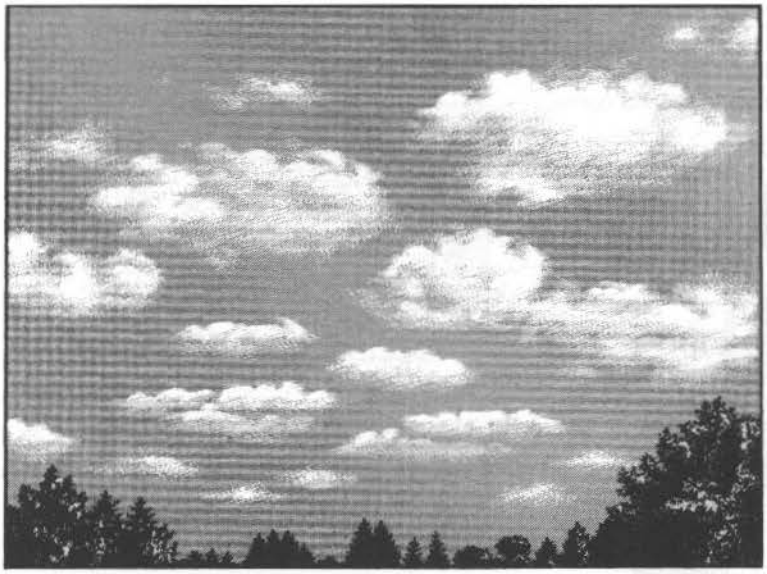


(2) Grattalo poco alla volta senza schiacciare, con mano leggera come se appoggiassi appena la lama sul retino.

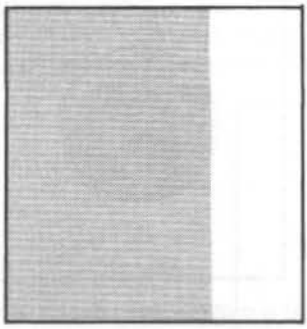


(3) Il segreto di questa tecnica è grattare guardando il disegno nel suo complesso, non solo dove si sta grattando. Puoi provare a fare un'ombra anche sotto la palla.
Fa' molti esercizi.

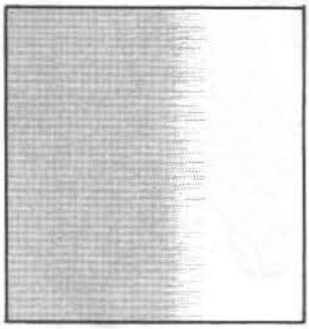
Attaccare i retini uno sull'altro



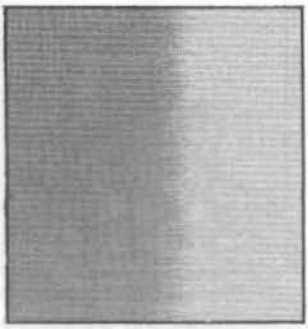
Puoi attaccare i retini anche uno sull'altro, così da creare una densità e una sfumatura che ti piace. Ma è una tecnica più difficile.



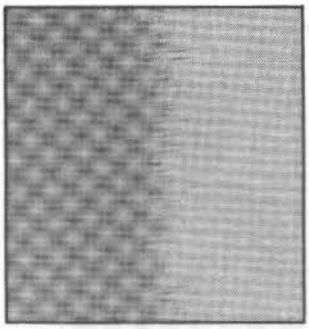
(1) Quando vuoi creare una sfumatura dalla metà dello spazio, metti il primo retino un po' oltre la metà dello spazio.



(2) Grattalo molto leggermente in modo che non si accumulino i residui.
Se si sporca devi tagliare via quella parte.



(3) Metti sopra il secondo retino. Sta' attento a non schiacciarlo troppo, altrimenti si vedrà il bordo del primo retino.



(4) A volte sovrapponendo i retini si ottiene un disegno chiamato moiré. Puoi evitarlo se usi retini della stessa gradazione.

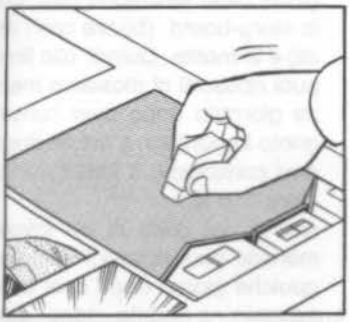
Tecniche avanzate

Oggi sono disponibili numerosi tipi di retini. Con la tecnica e la fantasia si possono creare soluzioni davvero originali.

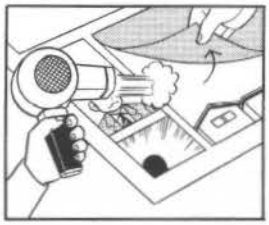
Ecco, per esempio, una tecnica che richiede molto tempo ma che dà dei risultati interessanti.

Grattando il retino con una gomma abrasiva puoi ottenere questo effetto.

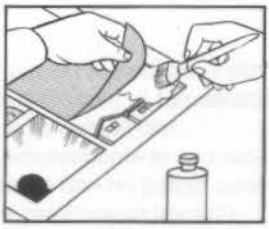
Il bianco sui retini



Spesso il bianco sopra il retino non prende: in questo caso è bene usare una gomma da cancellare. Inoltre, sta' attento alla quantità di bianco: se ne metti troppo, una volta asciutto rischierà di staccarsi.



Per staccare i retini, soffia aria calda con un asciugacapelli.



Esistono dei solventi adatti per togliere la colla lasciata dai retini.

Le fasi che precedono la pubblicazione

Riunione editoriale	In casa editrice	Si decide un programma editoriale. Si discute su che tipo di storia pubblicare sulla rivista e quali fumettisti sono adatti a quel lavoro.
Proposta di lavoro al fumettista	Dalla casa editrice al fumettista	La casa editrice lo contatta direttamente, spiegandogli il progetto, e gli chiede se ha la voglia e il tempo di accettare quel lavoro.
Colloquio	Un redattore e il fumettista	Si fa una riunione per decidere i dettagli: lo scopo della redazione, la fascia di età dei lettori, il tipo di storia, i personaggi, il numero di pagine ecc. Nel caso che questo progetto sia una storia a puntate, i colloqui si ripetono ogni sei e dodici mesi.
Creazione delle tavole	Il fumettista (e suoi assistenti)	Questa è la fase più pratica. Facciamo un'ipotesi: devi realizzare una puntata di 32 pagine per una rivista mensile. Solo per inchiostrare ci vogliono circa 2 settimane. Chi lavora velocemente ci mette circa 10 giorni. Se è per una rivista settimanale, devi realizzarle in soli 3 giorni, per cui devi avere più assistenti. Ma in entrambi i casi solo tu, cioè l'autore, puoi disegnare i personaggi. Naturalmente il lavoro non dura solo quei 3 giorni, negli altri 4 giorni della settimana devi fare lo story-board (bozze con i testi) e le matite. Quindi, alla fine, puoi riposarti al massimo mezza giornata dopo aver consegnato la puntata, e subito dopo devi cominciare a fare il nuovo story-board. Anche nel caso di un lavoro mensile puoi riposarti solo per qualche giorno dopo aver consegnato, e subito dopo devi ricominciare a lavorare su un altro story-board. Devi essere sicuro della tua forza fisica! Mantenerti sano è una parte del lavoro.

Consegna	Il fumettista al redattore	Ecco come avvengono le consegne.
Consegna	Il redattore alla tipografia	Il redattore ha già fatto fare le fotocomposizioni dei testi avuti precedentemente dal fumettista. Queste fotocomposizioni vengono attaccate sui ballon delle tavole appena consegnate e il tutto si può portare in tipografia nello stesso giorno.
Correzione prova di stampa	Dalla tipografia al redattore alla tipografia	È una fase di controllo. Una prova di stampa arriva al redattore dalla tipografia. Il redattore controlla gli errori dei testi e lo stato della stampa. Ma in questa fase non si possono correggere gli errori fatti sul disegno.
Stampa	Tipografia	È la fase di stampa. Seguendo le indicazioni del redattore vengono corretti gli errori e si stampa.
Rilegatura	Rilegatore	I fogli stampati sono mandati alla legatoria.
Distributore	Dal rilegatore al distributore	Il distributore si occupa di distribuire i volumi alle librerie. Il numero delle copie da mandare a ogni libreria si archivia in computer. Spesso infatti il numero delle riviste periodiche da distribuire a una libreria rimane costante.
Vendita alle librerie	Dal distributore alla libreria	Finalmente i libri sono in vendita nelle librerie.

Ora forse hai capito quanto è importante rispettare la consegna dei lavori per un fumettista. Visto che la casa editrice, la tipografia, ecc. lavorano seguendo un programma prefissato, il fumettista deve rispettare assolutamente le date, altrimenti causa enormi problemi al lavoro degli altri.
Quando un fumettista non consegna il suo lavoro entro la data, sulla rivista naturalmente la sua storia non appare, e come scusa viene messa la frase «Per motivi di salute l'autore non ha potuto consegnare la storia di questo numero» (e a volte l'autore si ammala veramente per il troppo lavoro!).

Il punto di questo capitolo

Non puoi rilassarti quando cominci a fare il chiaroscuro e ad attaccare i retini, perché questa fase può modificare di molto le tavole.
È raro trovare errori o macchie nelle opere dei professionisti. Invece nelle opere dei principianti si trovano molto spesso, e questo significa che le loro tavole non sono state corrette a dovere.
Ricordati che sulle riviste vengono pubblicate solo le tavole rifinite e corrette, e che i lavori non finiti sono bocciati prima di essere stampati.
I fumetti vengono stampati, quindi puoi correggere quanto vuoi finché le tavole non sono state consegnate alla tipografia. Questa è la differenza tra un fumetto e un dipinto.
Anche se le tavole sono fatte bene, a volte i retini con puntini troppi densi o i disegni con troppi particolari non vengono bene in stampa. Vedere le tue storie stampate è un'esperienza importante.
Rifinisci le tavole con cura, controllale ripetutamente e studia le tavole stampate... in questo modo potrai acquisire le tecniche di un professionista.
All'inizio farai molti errori, ma continuando a studiare, la tua abilità migliorerà sicuramente.

Tutto è bene...

Seminario: come creare una storia

Una storia può nascere da qualsiasi argomento, ma non è detto che sia sempre interessante. Anche se lo spunto lo è, se il soggetto è sviluppato male ne viene fuori solo una storia banale.
Puoi far succedere qualsiasi cosa, ed è proprio per questo che è difficile sviluppare una storia. Per esempio, un giallo può essere interessante anche se i lettori sanno dall'inizio chi è l'assassino, vale a dire che non esistono regole per fare una buona storia.
Ma c'è una cosa importante: in tutti i casi si deve sviluppare la storia immedesimandosi in tutti i personaggi, pensare le cose dal punto di vista di ciascuno di loro e far muovere ognuno come si pensa sia giusto proprio per quel personaggio. I sentimenti di odio, invidia, amore, ecc. che nascono fra i personaggi devono affascinare i lettori. L'autore non può però pensare di lavorare sulla storia tenendo conto solo di se stesso, senza pensare ai lettori.
In questo capitolo si parla di come si crea una storia, che è il lavoro fondamentale del fumettista.

Abilità nel disegno

Gli esempi che si trovano nei manuali sono solo degli esempi.

Ci sono molti modi di lavorare, quindi bisogna disegnare col proprio stile.

Non si deve credere che chi sa realizzare i disegni realistici è bravo, e chi sa disegnare solo i personaggi caricaturali è scarso.

Gli esseri umani sono tutti diversi tra loro, così anche i disegni sono diversi a seconda delle persone.

A volte si copia la pettinatura e il modo di vestire di una persona popolare del mondo dello spettacolo. Questa tendenza si trova anche nei fumetti.

Copiando i disegni e le storie dei fumettisti popolari ti sentirai vicino a loro.

Essere capace di disegnare non significa copiare i disegni dei professionisti, ma essere in grado di disegnare quello che si vuole esprimere.

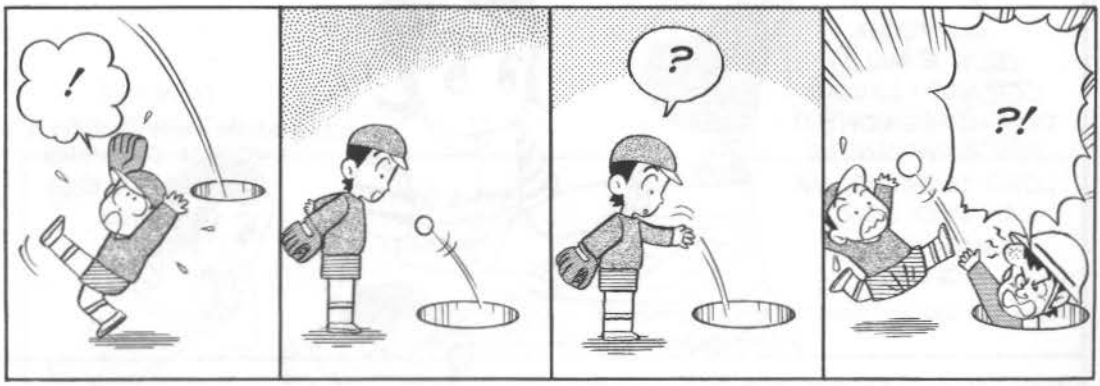
Non dimenticare questo: finché tu lavori per te stesso, non importa se fai disegni simili a quelli degli altri o se hai un tuo stile. Ma solo chi continua a studiare e disegnare per migliorare i suoi lavori potrà acquisire una vera abilità nel campo del fumetto.

Chi è bravo a copiare i disegni dei professionisti attira l'attenzione della gente, ma...

Ki-sho-ten-ketsu

(struttura in quattro fasi: *introduzione, sviluppo, svolta e conclusione*)

Questa teoria non vale solo per una striscia di quattro vignette, ma anche per una storia lunga. Come lavoro di base per creare una storia adesso vediamo cosa sono *introduzione, sviluppo, svolta e conclusione*.



Introduzione

Anche questo può essere il tema di una storia.

...Va bene anche questo.

Il *tema* probabilmente ti sembra qualcosa di molto grande, ma può essere anche solo una cosa estremamente quotidiana.

Pensa alle cose che ti sono successe: eventi scolastici, viaggi che hai fatto, quello che è successo in un giorno particolare, scegli qualcosa e mettila nella prima vignetta senza pensare troppo né alle altre vignette né allo sviluppo della storia. In questo modo forse puoi creare facilmente la prima vignetta.

Svolta

Salto lo *sviluppo* e parlo prima della svolta. Il motivo lo spiegherò dopo.

L'*introduzione* è la fase in cui scegli il tema, cioè la materia con cui sviluppi una storia. Ma la svolta è un'altra cosa.

La *svolta* è un'idea.

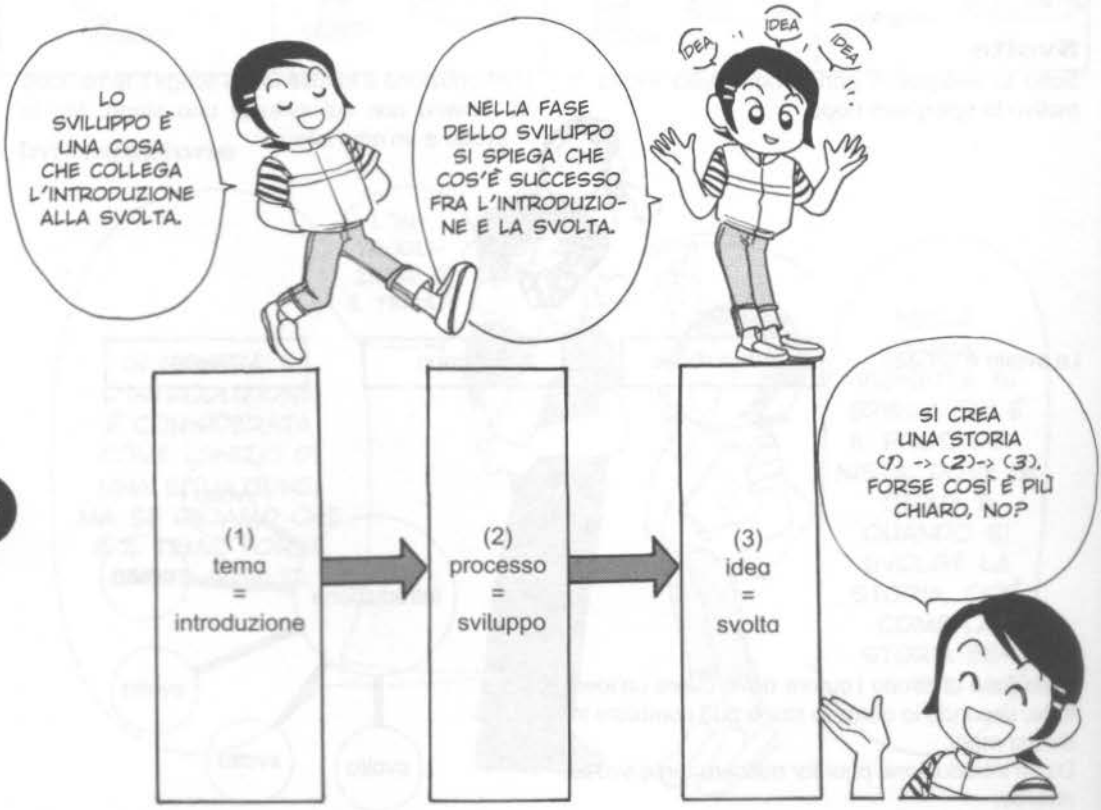
1. Introduzione	2. Sviluppo	3. Svolta

Nella fase di *svolta* l'autore deve avere un'idea forte, secondo la quale la storia può cambiare in diversi modi.
Da un'introduzione puoi far nascere tante svolte diverse.

Sviluppo

ORA TORNIAMO ALLA FASE DI SVILUPPO.
ADESSO SPIEGO PERCHÉ HO PARLATO PRIMA DELLA SVOLTA.
introduzione
sviluppo
svolta

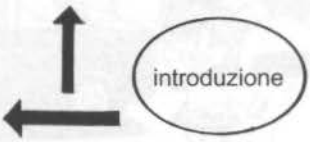
I PROFESSIONISTI, ABITUATI A CREARE LE STORIE, QUANDO DECIDONO L'INTRODUZIONE STANNO INCONSCIAMENTE GIÀ PENSANDO ALLE SVOLTE.
IN ALCUNI LIBRI CHE SPIEGANO COME CREARE UNA STORIA A FUMETTI, SPESSO VIENE DETTO CHE UNA STORIA SI DEVE CREARE SEMPRE IN UN MODO, CIOÈ INTRODUZIONE -> SVILUPPO -> SVOLTA -> CONCLUSIONE. MA QUESTA SPIEGAZIONE NON È NÉ CHIARA NÉ PRATICA.


LO SVILUPPO È UNA COSA CHE COLLEGA L'INTRODUZIONE ALLA SVOLTA.
NELLA FASE DELLO SVILUPPO SI SPIEGA CHE COS'È SUCCESSO FRA L'INTRODUZIONE E LA SVOLTA.
IDEA
IDEA
IDEA
(1) tema = introduzione
(2) processo = sviluppo
(3) idea = svolta
SI CREA UNA STORIA (1) -> (2) -> (3). FORSE COSÌ È PIÙ CHIARO, NO?

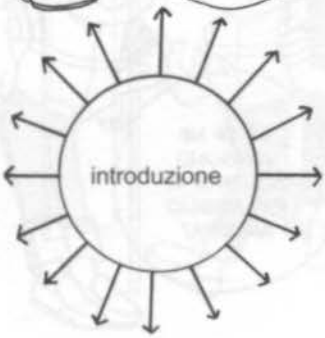
Conclusione

Come si possono creare una svolta e una conclusione interessanti?

Un errore che si commette spesso è pensare a un unico modo di sviluppare la storia e non provare a pensare ad altre soluzioni.

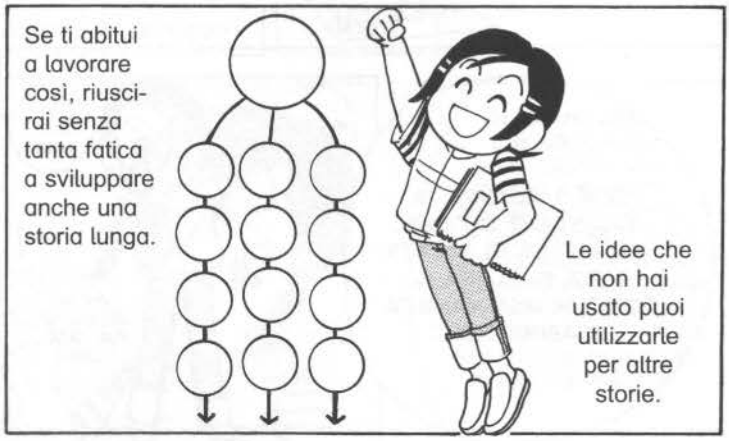


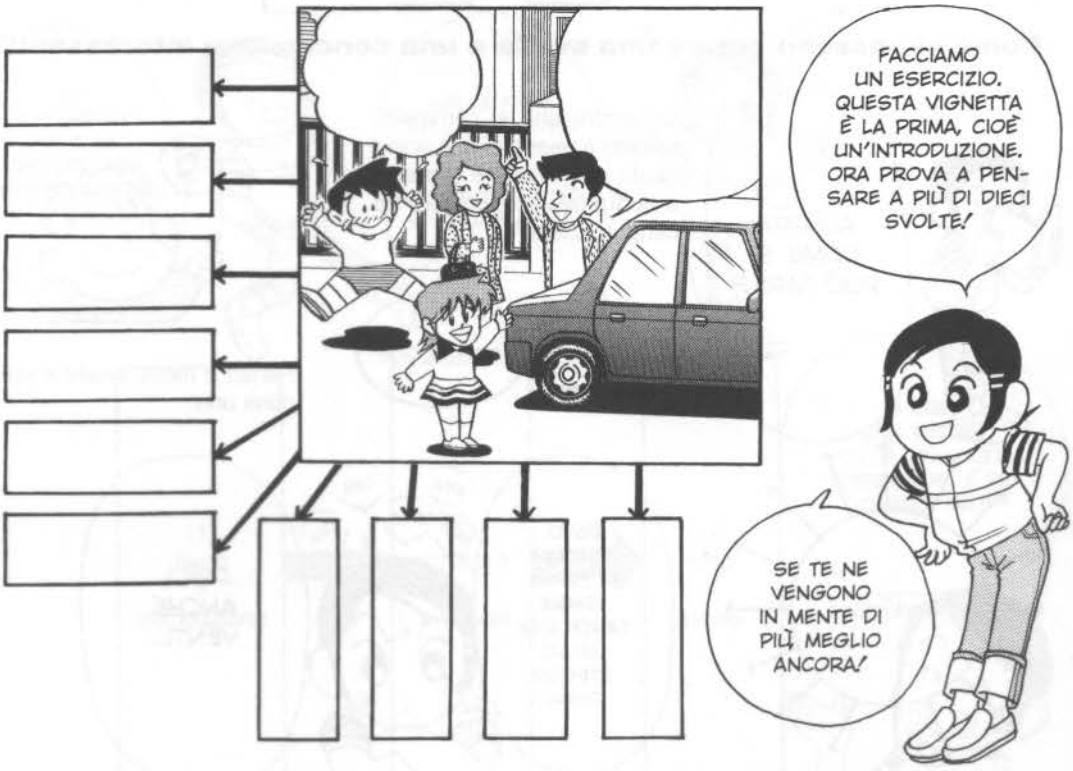
Pensa a molte *svolte* e scegline una.



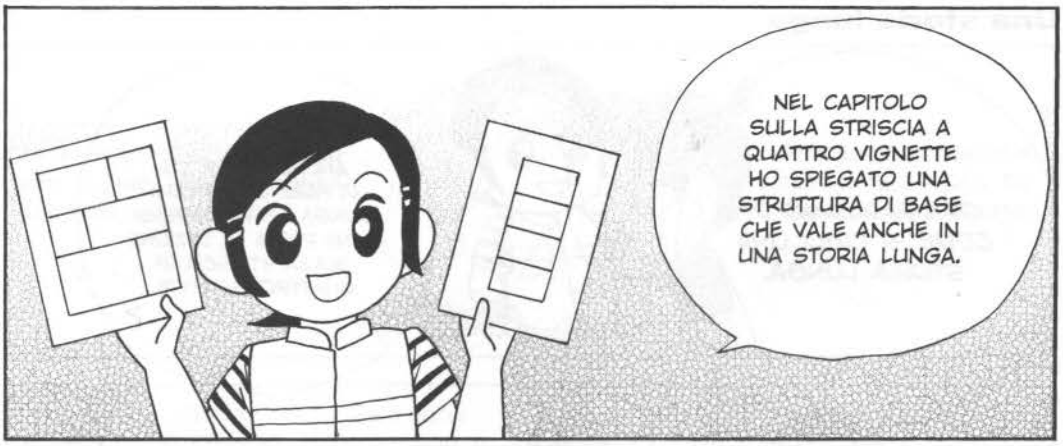
Se ti vengono in mente solo una o due idee non puoi diventare un fumettista.
MMMH...
Prepara un quaderno e scrivici tutto. Non ha senso pensare e basta.

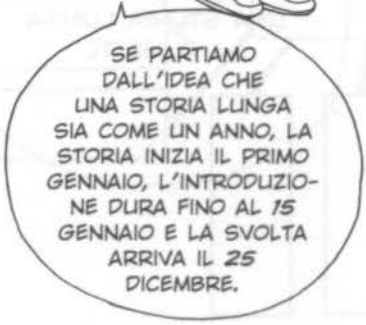
CERCA DI AVERNE ALMENO DIECI, MA SE SONO DI PIÙ È MEGLIO.


Se ti abitui a lavorare così, riuscirai senza tanta fatica a sviluppare anche una storia lunga.
Le idee che non hai usato puoi utilizzarle per altre storie.


FACCIAMO UN ESERCIZIO. QUESTA VIGNETTA È LA PRIMA, CIOÈ UN'INTRODUZIONE. ORA PROVA A PENSARE A PIÙ DI DIECI SVOLTE!
SE TE NE VENGONO IN MENTE DI PIÙ, MEGLIO ANCORA!

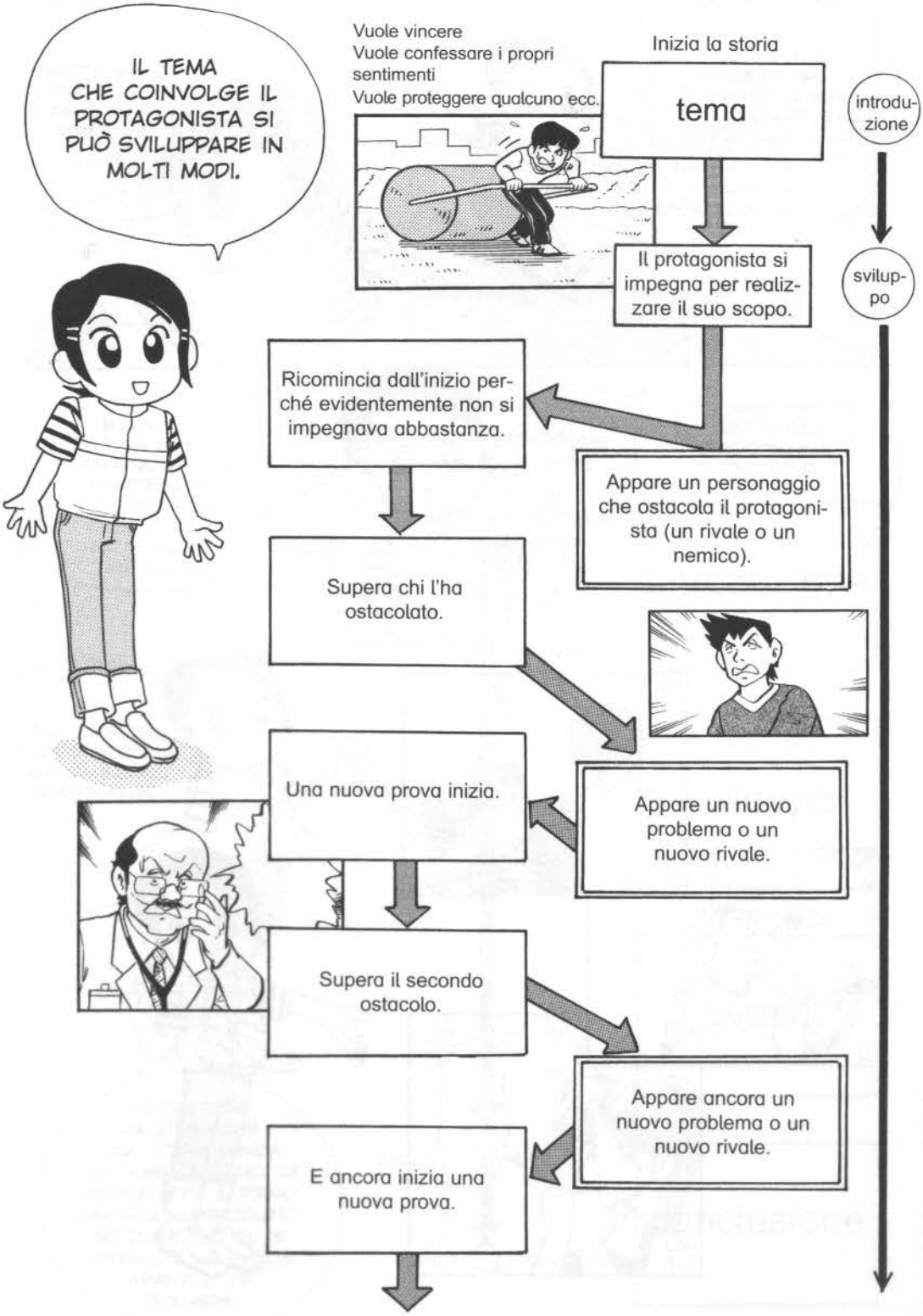
Una storia lunga

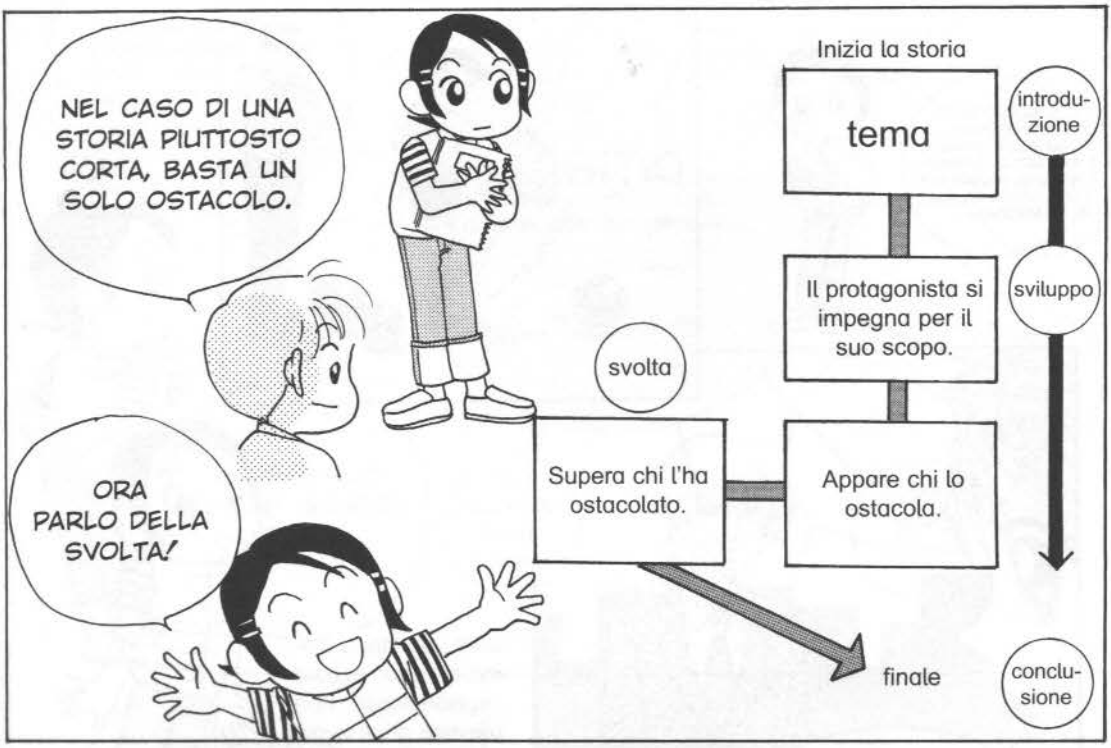




storia lunga		Striscia di quattro vignette
inizia la storia	storia di 32 pagine	
circa 2-3 pagine	introduzione	introduzione
circa 25 pagine	sviluppo	sviluppo
circa 2- 3 pagine	svolta	svolta
finale	conclusione	conclusione

VALE A DIRE, UNA STORIA LUNGA A PUNTATE È UN'OPERA IN CUI LA FASE DI SVILUPPO DURA A LUNGO.
SVILUPPO
IN UNA STORIA LUNGA, LA FASE DI SVILUPPO È MOLTO IMPORTANTE.
BISOGNA CREARE UNO SVILUPPO CHE AFFASCINI I LETTORI.
introdu-zione
sviluppo
E A QUESTO PUNTO È IMPORTANTE LA SVOLTA.
RICORDATI CHE L'INTRODUZIONE È UGUALE AL TEMA DELLA STORIA.


IL TEMA CHE COINVOLGE IL PROTAGONISTA SI PUÒ SVILUPPARE IN MOLTI MODI.
Vuole vincere
Vuole confessare i propri sentimenti
Vuole proteggere qualcuno ecc.
Inizia la storia
tema
introduzione
Il protagonista si impegna per realizzare il suo scopo.
sviluppo
Ricomincia dall'inizio perché evidentemente non si impegnava abbastanza.
Appare un personaggio che ostacola il protagonista (un rivale o un nemico).
Supera chi l'ha ostacolato.
Una nuova prova inizia.
Appare un nuovo problema o un nuovo rivale.
Supera il secondo ostacolo.
Appare ancora un nuovo problema o un nuovo rivale.
E ancora inizia una nuova prova.



introduzione = tema = scopo

↓

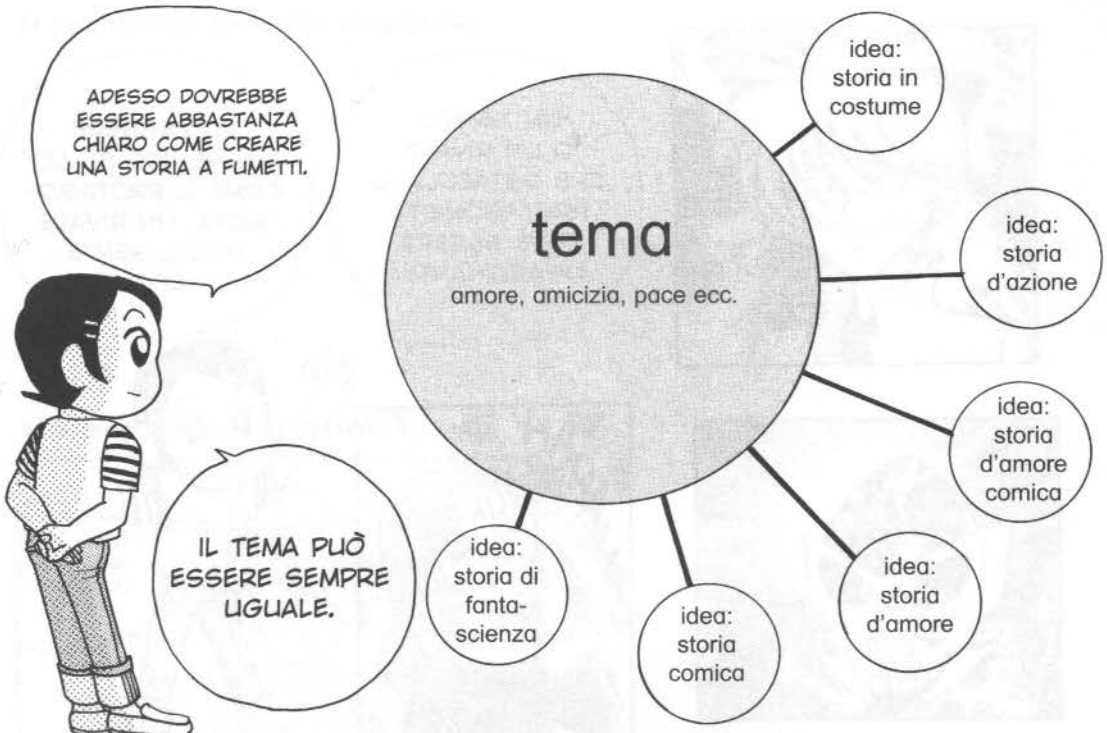
entra in scena chi ostacola il protagonista nel raggiungimento del suo scopo.

↓

svolta = idea per superare l'ostacolo che si frappone tra il protagonista e il suo obiettivo.

Se è una storia che tratta di sport, si possono usare gli allenamenti speciali!

Se è una storia d'amore, può essere l'apparizione non prevista di un rivale o di una persona di cui il protagonista è innamorato!


ADESSO DOVREBBE ESSERE ABBASTANZA CHIARO COME CREARE UNA STORIA A FUMETTI.
IL TEMA PUÒ ESSERE SEMPRE UGUALE.
tema
amore, amicizia, pace ecc.
idea: storia in costume
idea: storia d'azione
idea: storia d'amore comica
idea: storia d'amore
idea: storia comica
idea: storia di fanta-scienza

È IMPORTANTE CHE TU, CHE SEI L'AUTORE, SCELGA UN TEMA AFFASCI-NANTE PER TE STESSO.
Amplia il tuo mondo.
TV, giornali, riviste, libri... è importante aprire la mente e osservare gli altri.
MMMH...
OH...

...Dei personaggi parlerò nel prossimo volume.

Il punto di questo capitolo

Ho pensato per anni...

Questo libro è fatto per chi ha pensato di iniziare, o ha già iniziato a fare fumetti. Per cui in questo capitolo non ho parlato di storie complicate, ho trattato solo i punti più importanti.
Anche se c'è la voglia, all'inizio, senza molta tecnica è impossibile realizzare una storia straordinaria. Quindi è importante completare le storie anche se non sono venute benissimo.
Leggere i fumetti è molto diverso dal disegnarli. Siamo abituati a vedere opere interessanti con bei disegni, ma quando comincerai a disegnare, i tuoi disegni ti sembreranno piuttosto brutti e ti sentirai un incapace, rimarrai traumatizzato nello scoprire che il tuo lavoro è scarso. Questo significa che anche se riesci a riconoscere i fumetti fatti bene, non hai ancora tecniche sufficienti per farli con le tue mani.
Ma non devi scoraggiarti. Solo chi continua a disegnare nonostante le delusioni può migliorare.
In questo libro ho spiegato il minimo indispensabile per fare i fumetti.
Ti consiglio di cominciare portando a termine una storia breve.
Ti verranno altri dubbi ma anche la voglia di conoscere delle tecniche nuove e più avanzate. Nel prossimo libro risponderò a questi dubbi.
Ci vediamo nel prossimo libro...

indice

capitolo uno
copiare i disegni di altri autori 5

capitolo due
regole fondamentali per disegnare 13

capitolo tre
gli strumenti 57

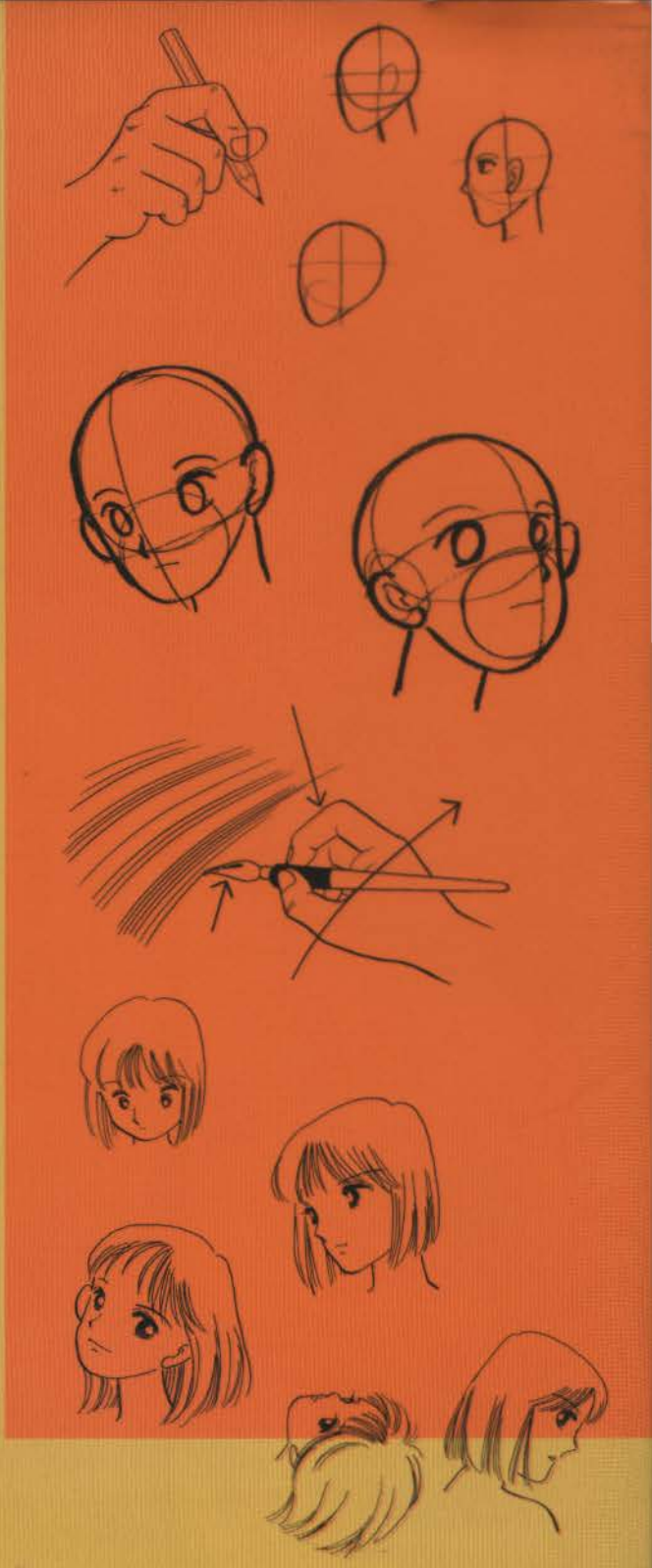
capitolo quattro
tecniche di inchiostrazione 65

capitolo cinque
tecniche grafiche 75

capitolo sei
chiaroscuri e retini 89

capitolo sette
seminario: come creare una storia 105

concorsi 122



ISBN 88-87497-59-1

9 788887 497595